DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH
Wragekamp 6
D-22397 Hamburg

Version: 11/2013
Delta-Sport-Nr.: DS-1532

IAN 91561

4

www.lidl-service.com

PDF online

ELECTRONIC DARTBOARD

(GB)
ELECTRONIC DARTBOARD
Playing and user instructions

(HU)
ELEKTRONIKUS DARTS TÁBLA
Játékszabály és használati útmutató

(CZ)
ELEKTRONICKÉ ŠIPKY
Návod ke hře a obsluze

(DE) (AT) (CH)
ELEKTRONIK-DART
Spiel- und Bedienungsanleitung

(PL)
ELEKTRONICZNY DART
Instrukcja gry i obsługi

(SI)
ELEKTRONSKI PIKADO
Navodila za igranje in uporabo

(SK)
ELEKTRONICKÉ ŠÍPKY
Návod na hru a obsuhu

CE

IAN 91561

(GB) (PL) (HU) (SI) (CZ)
(SK) (DE) (AT) (CH)

(GB)
Before reading, fold out the illustration page and get to know all of the functions of your unit.

(PL)
Przed przeczytaniem należy rozłożyć bok z ilustracjami a następnie zapoznać się ze wszystkimi funkcjami urządzenia.

(HU)
Elolvasás előtt hajtsa ki az oldalt az ábrákkal és ezt követően ismerkedjen meg a készülék valamennyi funkciójával.

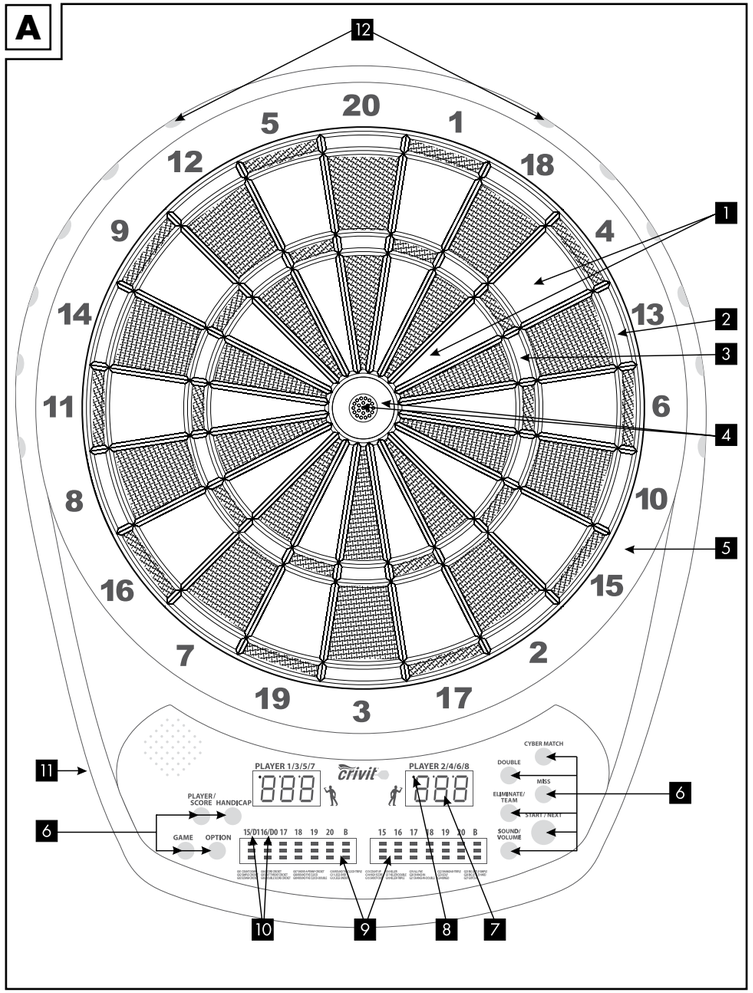
(SI)
Preden začnete brati, odprite stran s slikami in se seznanite z vsemi funkcijami naprave.

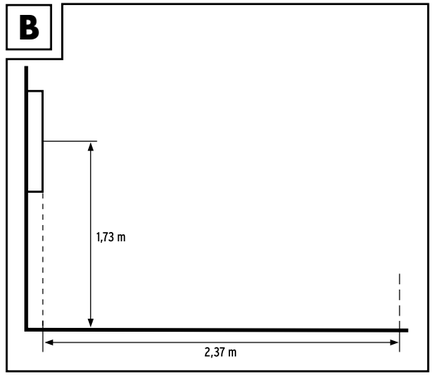
(CZ)
Před čtením si nejdříve vyklopte stránku s obrázky a seznamte se se všemi funkcemi přístroje.

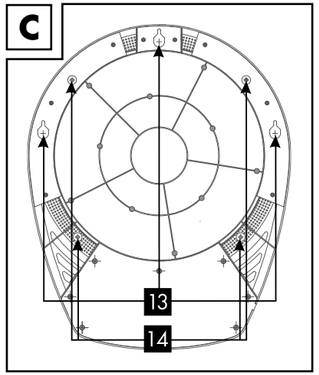
(SK)
Skôr než začnete návod čítať, si ho otvorte na strane s obrázkami a oboznámte sa so všetkými funkciami prístroja.

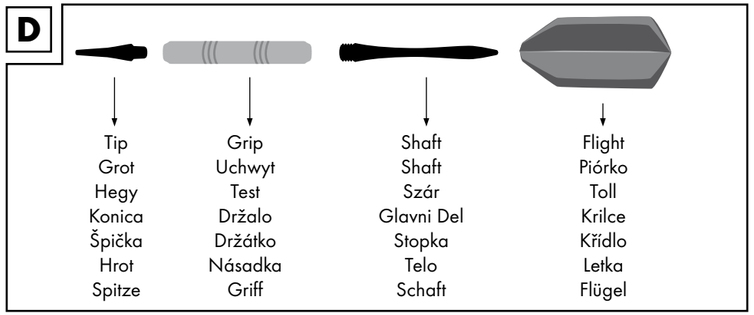
(DE) (AT) (CH)
Klappen Sie vor dem Lesen die Seite mit den Abbildungen aus und machen Sie sich anschließend mit allen Funktionen des Artikels vertraut.

GB	Instructions and Safety Notice	Page	08
PL	Wskazówki bezpieczeństwa i obsługi	Strona	22
HU	Használati és biztonsági tudnivalók	37.	Oldal
SI	Navodila za uporabo in varnostni napotki	Strani	52
CZ	Pokyny k používání a bezpečnostní upozornění	Stránky	66
SK	Pokyny na obsluhu a bezpečnostné pokyny	Stranu	80
DE/AT/CH	Bedienungs- und Sicherheitshinweise	Seite	94


A
12
20
5
1
18
12
4
9
13
14
6
11
10
15
16
7
2
19
3
17
1
2
3
4
5
6
6
11
10
9
8
7
PLAYER 1/3/5/7
PLAYER 2/4/6/8
crivit
CYBER MATCH
DOUBLE
MRS
ELIMINATE/ TEAM
START / NEXT
SOUND/ VOLUME
PLAYER/ SCORE HANDICAP
GAME
OPTION
15/D1 16/D0 17 18 19 20 B
15 16 17 18 19 20 B


B
1,73 m
2,37 m


C
13
14


D
Tip
Grot
Hegy
Konica
Špička
Hrot
Spitze
Grip
Uchwyt
Test
Držalo
Držátko
Násadka
Griff
Shaft
Shaft
Szár
Glavni Del
Stopka
Telo
Schaft
Flight
Piórko
Toll
Krilce
Křídlo
Letka
Flügel

GB

Scope of Delivery 8
Technical data 8
Intended use 8
Safety instructions ..... 8 - 9
Safety instructions power adapter 9
Assembly instructions 9
Assembly of the dartboard 9
Assembly of the darts 9
Name and function of parts 10
Operation of the dartboard ..... 10 - 12
Switching on and off 10
Function keys ..... 10 - 11
Game selection and list of the difficulty levels (Table 1) 12
Game rules 13
Games ..... 13 - 20
Troubleshooting ..... 20 - 21
Maintenance, care, storage 21
Disposal instructions 21
3 Years Warranty 21

HU

A csomag tartalma 37
Műszaki adatok 37
Rendeltetésszerű használat 37
Biztonsági tudnivalók ..... 37 - 38
Biztonsági tudnivalók hálózati adapter 38
Szerelési útmutató 38
A dart tábla felszerelése 38
A dartok felszerelése 38
A részek megnevezése és funkciója ... 39
A dart tábla használata ..... 39 - 41
Be- kikapcsolás 39
Funkciós gombok ..... 39 - 40
Játék kiválasztása és a nehézségi fokozatok listája (1. táblázat) 41
A játék menete 42
Játékok ..... 42 - 49
Hibakeresés 50
Karbantartás, ápolás, tárolás 50
Hulladékkezelés 51
3 év garancia 51

PL

Zakres dostawy 22
Dane techniczne 22
Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem 22
Wskazówki bezpieczeństwa ..... 22 - 23
Wskazówki bezpieczeństwa Adapter sieciowy 23
Instrukcja montażu 23
Montaż tarczy 23
Montaż rzutek 23
Określenie i funkcja części 24
Obsługa tarczy ..... 24 - 26
Włącznik i wyłącznik 24
Funkcje przycisków ..... 24 - 25
Wybór gier i lista stopni trudności (Tabela 1) . 26
Przebieg gry 27
Gry ..... 27 - 34
Poszukiwanie błędów 35
Konserwacja, pielęgnacja, przechowywanie 36
Wskazówki dotyczące utylizacji 36
3 lata gwarancji 36

SI

Obseg dobave 52
Tehnični podatki 52
Predvidena uporaba 52
Varnostni napotki ..... 52 - 53
Varnostni napotki mrežni napajalnik 53
Navodila za montažo 53
Montaža tarče za pikado 53
Sestavitev puščic za pikado 53
Oznaka in funkcija delov 54
Upravljanje s tarčo ..... 54 - 56
Vklop/izklop 54
Funkcijske tipke ..... 54 - 55
Izbira igre in seznam težavnostnih stopenj (tabela 1) 56
Potek igre 57
Igre ..... 57 - 63
Iskanje napake 64
Vzdrževanje, nega, shranjevanje 64
Napotki za odstranitev 65
3 leta garancije 65

(CZ)

Obsah dodávky 66
Technické údaje 66
Použití k určenému účelu 66
Bezpečnostní upozornění .....66 - 67
Bezpečnostní upozornění k síťovému adaptéru 67
Návod k montáži..... 67
Montáž terče..... 67
Montáž šipek 67
Popis a funkce jednotlivých dílů..... 68
Obsluha terče ..... 68 - 70
Zapnutí a vypnutí..... 68
Funkční tlačítka..... 68 - 69
Volba hry a listina stupňů obtížnosti (tabulka 1) 70
Průběh hry 71
Hry..... 71 - 78
Hledání chyby 78
Údržba, ošetřování a uchovávání..... 79
Pokyny k odstranění do odpadu 79
3 roky záruka 79

(DE) (AT) (CH)

Lieferumfang 94
Technische Daten 94
Bestimmungsgemäße Verwendung . 94
Sicherheitshinweise ..... 94 - 95
Sicherheitshinweise Netzadapter 95
Montageanleitung 95
Montage des Dartboards 95
Montage der Darts 95
Bezeichnung und Funktion der Teile . 96
Bedienung des Dartboards ..... 96 - 98
Ein- / Ausschalten 96
Funktionstasten ..... 96 - 97
Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1) 98
Spielablauf 99
Spiele ..... 99 - 107
Fehlersuche 107
Wartung, Pflege, Aufbewahrung ... 108
Hinweise zur Entsorgung 108
3 Jahre Garantie 108

(SK)

Obsah balenia..... 80
Technické údaje..... 80
Použitie podľa predpisov 80
Bezpečnostné pokyny .....80 - 81
Bezpečnostné pokyny pre sieťový adaptér 81
Návod na montáž 81
Montáž terča 81
Montáž šípiek 81
Označenie a funkcia častí 82
Obsluha terča ..... 82 - 84
Zapnutie a vypnutie..... 82
Tlačidlá funkcií ..... 82 - 83
Voľba hry a zoznam stupňov obtiažností (tabuľka č. 1) 84
Priebeh hry 85
Hry..... 85 - 92
Vyhľadávanie chýb..... 92 - 93
Údržba, ošetrovanie, skladovanie 93
Pokyny na likvidáciu 93
3 roky záruka 93

Congratulations on purchasing this high-quality product. Be sure to familiarise yourself with the assembly instructions prior to use. Please take the time to carefully read through the following playing and user instructions and safety notes. Only use the product as described and for the intended use. Please retain these instructions for future reference and ensure that they are passed on to any third party.

Scope of Delivery

1 x playing and user instructions
1 x electronic dartboard
12 x shaft
12 x grip
12 x flight
(each 3 x in blue, green, red and black)
112 x soft tips (tip)
1 x power adapter
4 x screws & wall plug
1 x scratch line
1 x drilling template

Technical data

Electronic Dartboard

Model: DS-1532
Dimensions:
approx. 420 x 517 x 26mm (W x H x D)
Power rating: 9V DC ⎓ 300mA

= Safety class III

Power adapter

Model: EU: ASUC30E-090030
Model: UK: ASUC30B-090030
Input: 230V/50Hz
Output: 9V ⎓ 300mA

= Safety class II

Intended use

This dartboard product is a sports item and is not suitable for children under 14-years-old! The item contains small parts which could be swallowed by children and, as sports equipment, it requires pin-point accuracy and concentration, as well as a high level of motor skills.
The item has been designed for private use indoors, and is not intended for commercial use or for use outdoors. This item is to be used exclusively with darts fitted with soft tips. If used with darts fitted with steel tips this will cause irreparable damage.

⚠ Safety instructions

Danger of injury!

- This item is not suitable for use by people (including children) with limited physical, sensory or mental abilities or with a lack of experience and/or a lack of knowledge, unless they are supervised by a person responsible for their safety, or receive instruction from a responsible person on how to use the apparatus.
- Children should be supervised to ensure that they do not play with the item.
- Do not throw or aim the darts at people or animals.
- When in use make sure that the dartboard is positioned or arranged in such a way, that as far as possible, people will not wander between the dartboard and the player.
- Do not attach the dartboard to a door!
- Do not use metal tips!

Avoiding material damage!

- Use exclusively proper original replacement tips, in order to avoid the darts ricocheting off the dartboard. We strongly recommend you do not use long tips for electronic dartboards. They quickly buckle and easily break (Removing broken-off tips from the dartboard – Troubleshooting, page 20 - 21).
- Do not allow the item to be exposed to extreme weather conditions and temperatures.
- Protect the item from moisture and dampness. The electronics could be damaged.

⚠ Safety instructions power adapter

ATTENTION!
Important information for use of the adapter!
Note: The device gets warm during normal use.

- Only use the adapter in connection with the Dartboard DS-1532.
- Only use the supplied adapter!
- Only use original spare parts in the event of a defect!
- First unplug the adapter from the wall socket before disconnecting the adapter from the dartboard.
- The adapter is suitable for indoor use only. Keep away from moisture.
- If the housing or the power lead of the device is damaged, discontinue using the adapter.
- Disconnect the device from the mains if not used over a longer period of time.
- The mains output line is not allowed to be short-circuited.
- The external connection cable from this transformer cannot be substituted; if the cable is damaged, the transformer will have to be scrapped.

Assembly instructions

Assembly of the dartboard (Illustration B, C)

- Select a suitable position with approx. 3m free space around it.
- The 'scratch line' must be at a distance of 2.37m from the dartboard. Fix the dart board to the wall so that the centre of the Bullseye is at a height of 1.73m above the ground.
- Using the enclosed drilling template, mark the respective drill holes with a pencil. The markings "+"indicate the direction to mount the dartboard in. The markings "O" indicate openings on the dartboard for permanent wall mounting. Mount the dartboard using either the mounting device (3 screws) or permanent wall mounting (4 screws). The cross at the centre of the drill template indicates the position of the bullseye on the dartboard. Then mount the dartboard using the included screws and wall plugs.

Assembly of the darts (Illustration D)

Screw the tip and shaft together as indicated into the grip and insert the unfolded flight into the cross-slots.

Name and function of parts (Illustration A, C)

1. Single: Score as indicated
2. Double: Number of points x 2
3. Triple: Number of points x 3
4. Bullseye: Outer ring is worth 25 points; the inner ring is worth 50 points
5. Catcher: Edge throw, no point
6. Function keys (see Chapter function keys, page 10 - 11)
7. Results display: Shows in rotation the target / information, hit, total points result, and which player's turn it is
8. Dart indicator: Shows how many throws (darts) the player still has left
9. Scoreboard
10. Display for Double In (DI), Double Out (DO) and for the game Count Down
11. Plug for power adapter
12. Dart holder
13. Bracket
14. Drill holes

Operation of the dartboard

Switching on and off

The article is provided with an automatic shut off.
To switch on the article connect the power adapter to the socket and the dartboard.
If the article is not used for longer than 10 minutes, the display and systems switch off automatically (standby mode). When the power adapter is plugged in, the article "remembers" the last score. Pressing any button will switch the article on again.
Remove the plug to shutdown the article completely.

Function keys (Illustration A)

1 GAME

Press this button to choose a game. On the left results display the game displayed (G01-27, see table 1, page 12); on the right results display the first option of the game is displayed.

2 OPTION

Press this key to select various options within a game (see table 1, page 12).

3 PLAYER / SCORE

Press this button before starting the game to select the number of players.
During a game the score of all players is displayed by pressing the button.
Pressing 1x shows players 1 and 2 (3 red lights on the left scoreboard);
pressing 2x shows players 3 and 4 (6 red lights on the left scoreboard);
pressing 3x shows players 5 and 6 (9 red lights on the left scoreboard);
pressing 4x shows players 7 and 8 (12 red lights on the left scoreboard).

4 HANDICAP

Press this button before starting the game to select the level of difficulty / options for the different players.

Example:
You want to play the game G01 with 3 players (all with a different handicap).
Press the GAME button repeatedly until the game G01 is displayed on the left results display.
Select 3 players by pressing the PLAYER / SCORE button 1x.

By pressing the HANDICAP button 2x set the handicap for player 3 from 101 to 301. Then press the PLAYER / SCORE button 6x to get the setting for player 1 (players 4-8 are skipped). Press the HANDICAP button 1x, to set the handicap of player 1 from 101 to 201. Press the PLAYER / SCORE button 1x to select player 2 and press the HANDICAP button 5x to set the handicap of player 2 from 101 to 601. Press the START/NEXT to start the game.

5 ELIMINATE / TEAM

Press this button before starting the game for playing in teams (2 vs. 2, 3 vs. 3, 4 vs. 4). During a game the last throw of a player is deleted by pressing the button.

6 CYBER MATCH

Press this button to play a game against a virtual opponent. By repeatedly pressing the button adjust the skill level of your virtual opponent (C1 = hardest opponent - C5 = easiest opponent).

7 DOUBLE

Press this key to enable the function Double In or Double Out for game G01.

Press 1x: Double In
(red light on the left scoreboard, 10)

Press 2x: Double Out
(red light on the left scoreboard, 10)

Press 3x: with Double In, Double Out
(two red lights on the left scoreboard, 10)

Press 4x: without double In, double Out
(no red lights)

8 START / NEXT

Press this button to start a game or to move to the next player during a game.

9 SOUND / VOLUME

Press this button to set the sound level. There are 7 levels between "SOUND/VOLUME off" and maximum volume.

10 MISS

Press this button to reduce the number of the remaining darts, when the dartboard is missed.

Game selection and list of the difficulty levels (Table 1)

NR.	GAME	HANDICAP	OPTION
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Game rules

Each player throws three darts per turn. The rounds of the respective players are displayed in the two result fields.
The three little dots over the score indicate how many throws for the round are still left. After the end of a round, the dartboard is automatically set to "hold". By pressing the START/NEXT during the game the next player is selected and the game continues.
Note: The easiest way to remove darts from the board is to pull them out with a slight rotation to the right.

Games

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each darts per turn (3 throws per player) from (initial) score is (e.g. 301 or 501, etc.) deducted.
The player who first reaches zero (and does so exactly) wins the game.

Throwing over:

If a player's score throws over the score necessary for exactly playing down to zero, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round. In order to make the game more challenging, the function key DOUBLE can be used. With this feature, additional difficulties for the beginning and the end of the game are set.

Double In: The game starts only when a double is thrown. The previous scores are not counted.

Double Out: To finish the game, the player must get a double which reduces the score to exactly zero. If a 1 remains after the throw, this is considered thrown over.

Double In/Out: The player must start and end the game with a double.

The dart finish-function:

When played down the score reaches the threshold of 180, in this mode it is possible to end the game with three darts. The dartboard calculates the necessary throw results and shows them separately for each dart. If the player misses the displayed target throw but ca still end the game with the two remaining darts, the dartboard now calculates the required throw for the new results. Single, double or triple is indicated by a sign in front of the numbers. Single appears with a low bar, for example ("_18"). Double displays with two bars ("= 18"). Triple with 3 bars ("≡ 18").
Single Bullseye will be shown with the value "_25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

In this game is played solely with the numbers from 15 to 20 and the Bullseye. The first player to hit all the segments three times is the winner. In order to achieve doubles (one hit counts twice) and triples (one hit counts three times) can be used.

Option 000: the players can hit the segments 15, 16, 17, 18, 19, 20 and the Bullseye in any order.

Option 020: the player must hit the segments in the following order: 20, 19, 18, 17, 16, 15 and finally the Bullseye.

Option 025: the player must hit the segments in the following order: Bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – only for two players)

Also in this game, segments 15 - 20 and the Bullseye are scored. The game consists of two rounds. In the first round, one player tries to close the segments (by three hits). The other player tries to hit the not closed segments as often as possible in order to collect points. Once a segment is closed, the second player to get any points here. When all the segments are closed by player 1, round 1 is completed. Now round two begins and the players swap their roles. Player two tries to close all the segments as quickly as possible and player 1 tries to accumulate points. The game ends when player 2 has closed all the segments. The player with the higher score wins.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Also in Score Cricket, only segments 15 – 20 and the Bullseye are scored.

E00 - the segments can be hit in any order.

E20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the Bullseye.

E25 - the order in which the segments have to be taken is: Bullseye and then 15 – 20.

Each segment is "open" when it has been hit three times by one player. If a segment has been hit three times by all players, it is "closed". The player, who "opens" a certain number, then "owns" the number and can continue to collect points at this number until all the players have hit the number three times, thus closing the segment. When all the segments closed the player with the highest score wins.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Also in Cut Throat Cricket, only segments 15 – 20 and the Bullseye are scored.

C00 - the segments can be hit in any order.

C20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the Bullseye.

C25 - the order in which the segments have to be taken is: Bullseye and then 15 – 20.

After hitting a segment three times this "opens" it and points in this segment can be collected until all players have hit this segment three times. The points that a player throws are credited to the other players. The objective is a pass the other players as many points possible. When all the players have closed all the segments, the player with the lowest score wins. So the best strategy here is to close all the numbers as fast as possible to prevent the opponent from gaining points for you. At the same time this gives you the chance of landing points for the other players.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Also in Double Score Cricket, only segments 15 – 20 and the Bullseye are scored.

d00 - the segments can be hit in any order.

d20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the Bullseye.

d25 - the order in which the segments have to be taken is: Bullseye and then 15 – 20.

The game continues like "Score Cricket" except that each player must first hit the double zone of each segment before all the other hits count.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - Two players and up)

Also in Shove-a-penny Cricket, only segments 15 – 20 and the Bullseye are scored.

P00 - the segments can be hit in any order

P20 - the player must hit the segments in the order 20 – 15 and finally the Bullseye

P25 - the order in which the segments have to be taken is: Bullseye and then 15 – 20

Goal of the game is for each player to fill all three bars of each segment. If the player ends the segment of a round with hits in the double and triple zone and it is counted three times, the opponent is credited one bar. In the next round, this segment is closed for the player and the opponent receives no further bars.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

In this game you must hit the following segments:

Option 5: segments 1-5

Option 10: segments 1-10

Option 15: segments 1-15

Option 20: segments 1-20

The player must hit segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

In this game, only the double-zones of the following segments are played:

Option 205: segments 1-5

Option 210: segments 1-10

Option 215: segments 1-15

Option 220: Segments 1-20

The player must hit the double-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

In this game, only the triple-zones of the following segments are played:

Option 305: segments 1-5

Option 310: segments 1-10

Option 315: segments 1-15

Option 320: segments 1-20

The player must hit the triple-zone of the segments displayed by the machine. If the segment was hit, the next segment is displayed and the machine comments with a "Yes" or "No". The first player to hit all the segments is the winner.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represent the number of lives of a player. Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach or exceed the appropriate score. Should he succeed, he does not lose a life. The following players must attempt to reach a higher score than the previous player. Should they not succeed, they lose a life. The points can be deleted with the "START" button or three misses resulting in a life-point deduction. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 or U21 represents the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. At the start of the game the machine shows a score on the display for the first player. The player must now try with his three throws to reach a lower score, should he not succeed he loses a life. The score 0 also results in a life-point deduction.
The following players must attempt to reach a lower score than the previous player; otherwise they lose a life-point. The points can be deleted with the "START" button or three misses, resulting in a life-point deduction. Pressing the "ELIMINATE/TEAM" button deletes the score in the machine and 60 points are added. By pressing the "MISS" button, the machine also adds 60 points. Once a player has no more life points, he retires. The player, who has the most life points remaining, wins.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

You can select the following target numbers: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. In this game the score hit by each dart is counted. The player who first reaches or exceeds the pre-selected number of points is the winner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 specifies the number of rounds. Each player is allowed to throw three darts per round.
The aim of this game is the reach the highest total. The player, who has reached the highest total at the end of the specified number of rounds, wins.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 or -21 represents the number of lives a player.
A segment appears randomly on the display that must be hit within 10 seconds hitting any other segment is not counted. If a valid segment was hit within the time that a life is subtracted. The winner is the first player to have no remaining lives.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 represents the number of lives of a player.
Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The player can choose his points segment by throwing the darts. The first segment is fixed as the points segment. Then press the "NEXT" button and the next player can choose his points of the segment. Once all players have chosen their points segments, the game begins.

Only after a player has made his points segment, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit his original points segment again. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I*-".

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment. Only after a player has hit his points segment in the double ring can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, then he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the double zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I*-".

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 represents the number of lives a player. Each player starts with the set number of lives available. Once the game starts, the display shows "SEL" (Select). The players can now play as in the game "killer" and select their respective points segment.
Only after a player has made his points segment in the triple ring, can he become the "killer". Once a player who has become a "killer" hits the points segment of another player, that player then loses a life. Should a player who has the status of "killer" hit his own points sector, he forfeits his "killer" status and he loses a life point. To return to be a "killer" the player must hit the triple zone of his original points segment. The winner is the last player with life points.
The killer status is displayed as "*I*-".

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

The aim of the game is to reduce in each round the pre-set result of 51, 61, 71, 81 or 91. In order to achieve a result, the total points for each round must be divisible by 5. For example, if a player scored 20 points in a round, the result is 4 (20 ÷ 5 = 4). The results for each round that are not divisible by 5 are not counted. If any of the 3 darts miss, this dart is not counted. First player to reach or exceed the pre-selected number of points is the winner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: The segments must be hit in order from 1 - 20 and then the bullseye.

Option 5: The segments must be hit in order from 5 - 20 and then the bullseye.

Option 10: The segments must be hit in order from 10 - 20 and then the bullseye.

Option 15: The segments must be hit in order from 15 - 20 and then the bullseye.

Only hits in the correct order count. The players have only one opportunity to hit the particular segment. If a number is missed, there are no points, and it continues with the next number. The winner is the player who could collect the most points.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Option 201: The segments must be hit in order, 1 – 20, in the double ring, and then the bullseye.

Option 205: The segments must be hit in order, 5 – 20, in the double ring, and then the bullseye.

Option 210: The segments must be hit in order, 10 – 20, in the double ring, and then the bullseye.

Option 215: The segments must be hit in order, 15 – 20, in the double ring, and then the bullseye.

Only hits within the respective double ring count, singles or triples aren't counted. The player with the highest score wins.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: The segments must be hit in order from 1 - 20 in the triple zone.

Option 305: The segments must be hit in order from 5 - 20 in the triple zone.

Option 310: The segments must be hit in order from 10 - 20 in the triple zone.

Option 315: The segments must be hit in order from 15 - 20 in the triple zone.

Also this game works like Shanghai G20, but only hits in the triple-zone of each segment are counted. Hits in the single zone or in the double zone are not counted. The winner is the player with the highest score.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

The players aim in successive rounds at the target fields of the numbers 1-18 and must hit them (Round 1 = aim at the target field to the number 1; Round 2 = at the target field of the number 2; etc.). The aim of the game is to get as few points per round as possible.

Hit values:

Triple = 1 point (best possible rating, it is automatically the next player's turn)

Double = 2 points

Single = 3 points

No hits in a given field goal = 5 points

The players have 3 throws available for each target field.

Should the player be happy with the double hit in the first throw, he can then immediately pass to the next player, and receives 2 points for the corresponding target field.

Should the player hit the single in the target field with his first throw, he gets 3 points. He can now choose to pass to the next player, or take his second throw. If he misses the target field his score increases from 3 to 5 points. If he improved on the second throw to the double, his points score decreases from 3 to 2 and he is once again faced with the choice to stop or improve with a triple in the third throw (or even to worsen again).
The first player to exceed the score selected by the option retires from the game. The winner is the player who remains longest or has the lowest score after 18 target fields.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

The aim of the game is to make the segment sequence shown in the display. Select from the game options "132", "141", "168" or "189".

For option 132, the segment sequence 15, 4, 8, 14 and 3 must be hit.

For option 141, the segment sequence 17, 13, 9, 7 and 1 must be hit.

For option 168, the segment sequence 20, 16, 12, 6 and 2 must be hit.

For option 189, the segment sequence 19, 10, 18, 5 and 11 must be hit.

Each segment must be hit three times before the display switches to the next segment. Hitting the single segment counts once, double segment counts twice and the triple segment counts three-times.
The player, who has hit all the segments three times, is the winner.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 or 21 represents the player's number of lives. At the start of the game each player has the set number of lives. The display will show the target for the player to hit (random order). If the player hits the specified target with his first or second dart, he can use his next dart to specify the target for the next player to aim at. If he hits with his 3rd dart, the player doesn't lose a life and the next player has to hit the same target. If the player doesn't hit the specified target with any of his darts he loses a life and it's the next player's turn. The last player with lives remaining wins. In Big Little-Simple only the areas count, there is no differentiation between single, double or triple.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 or H21 represents the player's number of lives. At the start of the game each player has the set number of lives. The display will show the target for the player to hit (random order). If the player hits the specified target with his first or second dart, he can use his next dart to specify the target for the next player to aim at. If he hits with his 3rd dart, the player doesn't lose a life and the next player has to hit the same target. If the player doesn't hit the specified target with any of his darts he loses a life and it's the next player's turn. The last player with lives remaining wins.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

In this game the score of each dart per turn (3 throws per player) is added to the starting score of "zero". The player who first throws exactly the previously set target score wins the game.

Throwing over:

If a player overthrows the score necessary for exactly reaching the target score, the round is not counted. The score is reset to that of the previous round.

Returning other players to "zero":

If a player reaches exactly the result which another player has scored before him, the player with the previous result is set to zero.

Example:

Score Player 1: 20

Score Player 2: 50

Score Player 3: 30

Score Player 4: 00

It is player 4's turn and hits with his first dart the 20. Player 1 is therefore reset to zero. Player 4 throws 10 with his second dart and has an overall score of 30. Player 3 is therefore reset to zero. With his 3rd dart player 4 throws a 1 and now has an overall score of 31.

Troubleshooting

No power

Make sure that the adaptor is plugged into an electric socket and that the adaptor is plugged into the connection socket on the dartboard.

No scores

Check whether the game has been set to the 'Settings' mode or to the 'Pause' mode. Then check whether the sensor elements or the function keys are stuck or jammed.

Stuck sensor elements or stuck function keys

During transportation and even during the normal operation of the dartboard it can happen that the sensor elements will occasionally get jammed and will no longer register a hit. In this case a warning signal will be heard, and an indicator will flash, indicating a stuck element. Gentle extraction of the dart from the element, or gently moving the element to and fro using light finger pressure will normally free the element quickly. The game can then be resumed and the scores will continue from exactly the point when they were interrupted.

Removing broken-off dart tips

Soft tips are definitely safer to use, but they do not last forever. Should a tip break off and remain stuck in the dartboard, try to pull it out very carefully with suitable tweezers. Should a tip be broken off so short that it does not protrude beyond the surface of the dartboard, it can also be pushed into the dartboard through the hole. The soft tip cannot damage the electronics located beneath the elements. For this operation however we strongly recommend you use the soft tip of a dart that is in a perfect condition.

Never push a short broken-off tip through the dartboard using a sharp metal object, because a metal tip can easily cause damage to the board if it is inserted too deeply into the dartboard. The heavier the dart, the greater the danger of breaking the tip.

Electric current fluctuations or electro-magnetic interference

In extreme situations, when there is massive electro-magnetic interference, the electrics can fail or give false results.

Examples:
In the case of severe thunder storms, extreme electric current fluctuations, low voltage or positioning the darts game too close to electric motors or near microwave ovens. To reset the normal operation of the item, pull out the mains plug and wait for several seconds before plugging it in again. When doing this you should of course make sure that the cause of the interference is eliminated.

Maintenance, care, storage

IMPORTANT! Before cleaning with a damp cloth, remove the plug from the socket. Clean the dartboard with a damp cloth only! The power adapter must not come into contact with moisture!

With frequent use, the front surface of the item is most likely to become soiled by handling. Clean the front surface, the keys and the screen with a damp cloth. We recommend you use a solution of water with a small amount of gentle detergent. Afterwards, wipe dry with a soft, dry cloth. If you do not use the dartboard for some time it is a good idea to cover the item with cloth to protect it from dust. Always store the item in a dry and clean condition and at room temperature.

Disposal instructions

Dispose of this product and all its associated components through an authorised disposal company or through your local authority waste disposal facility. Be careful to comply with current applicable regulations. If there is any doubt, ask at your disposal facility about environmentally friendly disposal methods. Electrical appliances must not be put in with household rubbish.

3 Years Warranty

The product was produced with great care and under constant supervision. You receive a three-year warranty for this product from the date of purchase. Please retain your receipt.
The warranty applies only to material and workmanship and does not apply to misuse or improper handling. Your statutory rights, especially the warranty rights, are not affected by this warranty.
With regard to complaints, please contact the following service hotline or contact us by e-mail. Our service employees will advise as to the subsequent procedure as quickly as possible. We will be personally available to discuss the situation with you.
Any repairs under the warranty, statutory guarantees or through goodwill do not extend the warranty period. This also applies to replaced and repaired parts.
Repairs after the warranty are subject to a charge.

IAN: 91561

(GB) Service Great Britain
Tel.: 0871 5000 720
(£ 0.10/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.co.uk

You can also find spare parts for your product at: www.delta-sport.com, category Service - Lidl Spare Parts Service

Gratulujemy! Kupując nasz artykuł zdecydowali się Państwo na produkt o wysokiej jakości. Przed montażem i pierwszym zastosowaniem należy zapoznać się z artykułem. W tym celu prosimy o dokładne przeczytanie poniższej instrukcji dot. montażu i wskazówek bezpieczeństwa. Produkt należy stosować, jak opisano w instrukcji i tylko w podanym zakresie użycia. Instrukcję obsługi należy dokładnie przechowywać. W przypadku przekazania artykułu osobom trzecim, należy również przekazać im wszystkie dokumenty.

Zakres dostawy

1 x Instrukcja gry i obsługi
1 x Elektroniczna gra w darta
12 x Shaft
12 x Uchwyt
12 x Piórko (po 3 x niebieska, zielona, czerwona, czarna)
112 x Miękki grot
1 x Zasilacz sieciowy
4 x Śruba & Dybel
1 x Linia do wyrzucania
1 x Szablony wiercenia

Dane techniczne

Elektroniczna gra w darta

Model: DS-1532
Wymiary: ok. 420 x 517 x 26 mm (szer. x wys. x głęb.),
Wartości zasilania: 9 V DC ⎓ 300 mA

III = Klasa ochronna III

Zasilacz sieciowy

Model: EU: ASUC30E-090030
Model: UK: ASUC30B-090030
Wejście: 230 V/50 Hz
Wyjście: 9 V ⎓ 300 mA

⧈ = Klasa ochronna II

Zastosowanie zgodne z przeznaczeniem

Niniejszy artykuł jest przyrządem sportowym i nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 14 roku życia! Artykuł składa się z niewielkich elementów, które mogą zostać połknięte przez małe dzieci oraz jako przyrząd sportowy wymaga dokładności celowania, koncentracji oraz doskonałych predyspozycji motorycznych. Niniejszy artykuł przeznaczony jest do użytku prywatnego we wnętrzach, a nie do użytku komercyjnego, ani do użytku na zewnątrz. Niniejszy artykuł przeznaczony jest wyłącznie do stosowania lotek z miękkimi grotami (Soft-Tip).
Zastosowanie lotek z grotem stalowym spowoduje nieodwracalne szkody.

⚠ Wskazówki bezpieczeństwa

Niebezpieczeństwo obrażeń!

- Z niniejszego urządzenia nie mogą korzystać osoby (włącznie z dziećmi) wykazujące ograniczenia zdolności fizycznych, sensorycznych i umysłowych lub brak doświadczenia i/lub brak wied zy, chyba, że dla ich bezpieczeństwa będą pod opieką osób o odpowiednich kompetencjach lub zostały przez nich poinstruowane, jak korzystać z urządzenia.
- Żeby mieć pewność, że dzieci nie bawią się urządzeniem, powinny one być pod opieką.
- Nie wolno rzucać ani celować lotkami w ludzi i zwierzęta.
- Należy zwrócić uwagę, żeby artykuł podczas korzystania z niego znajdował się lub był ustawiony w miejscu możliwie niedostępnym.

- Nie mocować na drzwiach!
- W żadnym wypadku nie należy stosować metalowyych grotów!

Unikanie szkód materialnych!

- Należy stosować wyłącznie odpowiednie oryginalne groty zapasowe, żeby uniknąć odbijania się lotek od tarczy. Długie groty nie są zalecane do elektro nicznej tarczy do gry w darta. Wyginają się bardzo szybko lub łatwo się łamią. (Usuwanie ułamanych grotów z tarczy – Poszukiwanie błędów, strona 35).
- Artykułu nie należy wystawiać na działanie ekstremalnych warunków pogodowych i temperatur.
- Artykuł należy chronić przed działaniem płynów i wilgoci. Mogłoby dojść do uszkodzenia elektroniki.

⚠ Wskazówki bezpieczeństwa Adapter sieciowy

UWAGA!
Ważne wskazówki, co do zastosowania zasilacza sieciowego!
Wskazówka: Urządzenie nagrzewa się przy normalnej pracy.

- Zasilacz należy stosować jedynie z tablicą do darta DS-1532.
- Należy stosować wyłącznie załączony zasilacz sieciowy!
- Przy wadzie należy stosować wyłącznie oryginalne części zapasowe!
- Należy najpierw odłączyć zasilacz sieciowy z sieci elektrycznej, przed odłączeniem zasilaczasie ciowego od tablicy do darta.
- Zasilacz sieciowy jest przeznaczony jedynie do użytku w pomieszczeniach. Należy trzymać go zdala od wilgoci.
- Nie należy stosować adaptera sieciowego, gdy obudowa lub przewód doprowadzający dourządzenia są uszkodzone.
- Należy odłączyć urządzenie z sieci elektrycznej, gdy jest ono nieużywane przez dłuższy czas.
- Przewód wyjściowy nie może zostać zwarty.
- Nie jest możliwa wymiana zewnętrznego połączenia do transformatora; jeżeli przewód zostanie uszkodzony, transformator należy wyrzucić na złom.

Instrukcja montażu

Montaż tarczy (rysunek B, C)

- Wybierz odpowiednie miejsce zapewniające około 3 metrów wolnej powierzchni.
- „Linia do wyrzucania" znajduje się w odległości 2,37 m od tarczy. Tarczę należy powiesić na ścianie w taki sposób, żeby środek tarczy (Bullseye) znajdował się na wysokości 1,73 m nad podłogą.
- Przy pomocy dołączonego szablonu i ołówka należy oznakować odpowiednie miejca do otworów wiertniczych. Oznakowania „+" wskazują miejsca zawieszenia tarczy do gry w darta. Oznakowania „O" wskazują otwory tarczy do stałego montażu na ścianie. Tarczę należy umocować poprzez zawieszenie (3 śruby) lub poprzez stały montaż na ścianie (4 śruby). Krzyżyk w środku szablonu wskazuje wysokość Bullseye na tarczy. Tarczę należy umocować przy pomocy dołączonych śrub i dybli.

Montaż rzutek (rysunek D)

Wkręć grot i shaft jak pokazano na rysunku w uchwyt i wetknij rozłożone piórko w gniazdo krzyżowe.

Określenie i funkcja części (rys. A, C)

1. Pojedyncze / Single: Ilość punktów jak ukazano
2. Podwójne / Double: Ilość punktów x 2
3. Potrójne / Triple: Ilość punktów x 3
4. Bullseye: Pole zewnętrzne - 25 punktów; Pole wewnętrzne - 50 punktów
5. Rzut nietrwały: rzut w brzeg: brak punktów
6. Funkcje przycisków: patrz rozdział: Funkcje przycisków, str. 24 - 25
7. Tablica z wynikami: ukazuje na zmianę cel / wskazówki, celny strzał, ogólny wynik jak również, który zawodnik jest następny w kolejce
8. Wskaźnik rzutek: ukazuje ilość pozostałych rzutów (rzutek) zawodnika
9. Score Board
10. Wyświetlacz Double In (DI), Double Out (DO) i gry Count Down
11. Wtyczka do adapteru sieci
12. Uchwyt tarczy
13. Przybory do zawieszania
14. Wywiercone otwory

Obsługa tarczy

Włącznik i wyłącznik

Artykuł wyposażony jest w automatyczny wyłącznik.
Aby włączyć artykuł należy połączyć adapter sieci z wtyczką i tarczą.
Jeżeli artykuł nie jest używany przez więcej niż 10 minut wyświetlacze i system wyłączają się automatycznie (modus standby). Dopóki adapter sieci pozostaje podłączony, artykuł „pamięta" ostatni stan gry. Artykuł można ponownie włączyć poprzez przyduszenie dowolnego przycisku.
Aby całkowicie wyłączyć artykuł należy wyciągnąć adapter sieci.

Funkcje przycisków (rys. A)

1 GAME

Proszę włączyć ten przycisk, aby wybrać grę. Lewy wyświetlacz ukazuję grę (G01-27, patrz tabela 1, str. 26), prawy wyświetlacz ukazuje pierwszą opcję gry.

2 OPTION

Proszę włączyć ten przycisk, aby wybrać różne opcje w ramach jednej gry (patrz tabela 1, str. 26).

3 PLAYER / SCORE

Należy włączyć ten przycisk, aby wybrać przed rozpoczęciem gry ilość zawodników. Poprzez włączenie tego przycisku podczas gry można odczytać ilość punktów wszystkich zawodników.

Wduszenie przycisku 1x ukazuje zawodnika 1 i 2 (3 czerwone światełka w lewym Score Board), wduszenie przycisku 2x ukazuje zawodnika 3 i 4 (6 czerwonych światełek w lewym Score Board), wduszenie przycisku 3x ukazuje zawodnika 5 i 6 (9 czerwonych światełek w lewym Score Board), wduszenie przycisku 4x ukazuje zawodnika 7 i 8 (12 czerwonych światełek w lewym Score Board).

4 HANDICAP

Aby przed rozpoczęciem gry wybrać różne stopnie trudności /opcje dla różnych zawodników należy włączyć ten przycisk.

Przykład:

Zamierzasz grać grę G01 z 3 zawodnikami (wszyscy z różnym handicapem).
Należy przydusić przycisk GAME tak długo, aż pojawi się gra G01 w lewym wyświetlaczu.
Poprzez wduszenie przycisku PLAYER/ SCORE 1x wybrać 3 zawodników.

Poprzez wduszenie przycisku HANDICAP 2x wyznaczyć handicap dla zawodnika 3 od 101 do 301. Następnie wdusić przycisk PLAYER/SCORE 6x, aby wybrać ustawienia dla zawodnika 1 (omija się zawodników 4-8). Poprzez wduszenie przycisku HANDICAP 1x wyznaczyć handicap dla zawodnika 1 od 101 do 201. Wdusić przycisk PLAYER/SCORE 1x, aby wybrać zawodnika 2 i 5x przycisk HANDICAP, aby wyznaczyć handicap zawodnika 2 od 101 do 601. Włączyć przycisk START/NEXT, aby rozpocząć grę.

5 ELIMINATE / TEAM

Włączyć ten przycisk, aby przed rozpoczęciem gry wybrać drużyny (2 przeciw 2, 3 przeciw 3, 4 przeciw 4). Podczas gry eliminuje się ostatni rzut zawodnika przez przyduszenie tego przycisku.

6 CYBER MATCH

Należy włączyć ten przycisk, aby rozpocząć grę z wirtualnym zawodnikiem. Poprzez kilkukrotne przyduszenie tego przycisku można wyznaczyć siłę wirtualnego zawodnika (C1 = najsilniejszy przeciwnik – C5 = najsłabszy przeciwnik).

7 DOUBLE

Należy włączyć ten przycisk, aby wybrać funkcję Double In lub Double Out podczas gry G01.

1x: Double In (czerwone światełko w lewym Score Board, 10)

2x: Double Out (czerwone światełko w lewym Score Board, 10)

3x: z Double In, Double Out (dwa czerwone światełka w lewym Score Board, 10)

4x: bez Double In i Double Out (brak czerwonych światełek)

8 START / NEXT

Należy włączyć ten przycisk, aby rozpocząć grę lub przejść podczas gry do następnego zawodnika.

9 SOUND / VOLUME

Należy włączyć ten przycisk, aby uregulować natężenie dźwięku.
Do wyboru jest 7 poziomów pomiędzy „SOUND/VOLUME wyłączony“ i maksymalnym natężeniem dźwięku.

10 MISS

Należy włączyć ten przycisk, aby zredukować ilość pozostałych rzutów przy nie trafieniu tarczy.

Wybór gier i lista stopni trudności (Tabela 1)

NR.	GRA	HANDICAP	OPCJA
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Przebieg gry

Każdy zawodnik może rzucić trzy razy rzutki podczas jednego etapu.
Etapy każdego zawodnika wyświetlane są w obydwóch polach z wynikami.
Trzy małe punkty powyżej punktacji ukazują, ile rzutów pozostało w jednym etaipe. Po zakończeniu etapu tarcza włącza się automatycznie i ukazuje „halt". Poprzez przyduszenie przycisku START/ NEXT podczas gry, zostanie wybrany następny zawodnik i można kontynuować grę.

Wskazówka: Rzutki najłatwiej usunąć z tarczy przekręcając je przy wyciąganiu lekko w prawą stronę.

Gry

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Podczas tej gry odciąga się punkty każdego rzutu za każdy etap (3 rzuty dla każdego zawodnika) od (początkowego) stanu gry (np. 301 lub 501). Zawodnik, który pierwszy osiągnie zero punktów (dokładnie) wygrywa grę.

Za dużo punktów:

Jeżeli zawodnik trafi w pole, i osiągnie tym samym za dużo punktów, jego kolejka nie będzie się liczyć. Wynik przywracany jest do stanu sprzed tej kolejki. Aby gra była bardziej wymagająca, można zastosować funkcję DOUBLE. Funkcja ta umożliwia ustalenie dodatkowe trudności na początku i na końcu gry.

Double In: gra rozpoczyna się dopierwo wtedy, jeżeli zawodnik rzuci Double. Ilość punktów rzucona wcześniej nie liczy się.

Double Out: aby zakończyć grę, zawodnik musi zakończyć grę doublem, który zredukuje ilość punktów do dokładnie zero punktów. Jeżeli po rzucie pozostanie 1 punkt reszty, jest to wynik ujemny.

Double In/Out: zawodnik musi rozpocząć oraz również i zakończyć grę doublem.

Funkcja tarczy finish:

Jeżeli obniżany stan punktów osiągnie poziom 180, zakończenie gry w tym modusie jest możliwe przez trzy rzutki. Tarcza oblicza wymagany wynik rzutu i ukazuje je dla każdego rzutu ekstra. Jeżeli zawodnik nie osiągnie wyświetlonego celu ale mimo to z pozostałymi rzutkami może zakończyć grę, tarcza oblicza na nowo wymagany wynik rzutu. Pojedynczy, podwójny lub potrójny rzut zostanie wyświetlony przy pomocy znaku przedniego. Rzut pojedynczy wyświetlony jest przez kreskę na dole, np. („_18"). Rzut podwójny przez dwie kreski („=18"). Rzut potrójny przez trzy kreski („≡18"). Pojedynczy rzut bullseye wyświetlony jest o wartości „_25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

W tej grze gra się wyłącznie liczbami od 15 do 20 oraz z bullseye. Zawodnik, który pierwszy trzy razy trafi wszystkie segmenty wygrywa. Aby wygrać można również operować z double (celny strzał liczy się podwójnie) oraz z triple (celny strzał liczy się potrójnie.

Opcja 000: zawodnik może trafić segmenty15, 16, 17, 18, 19, 20 i bullseye w dowolnej kolejności.

Opcja 020: zawodnik może trafić segmenty w następującej kolejności: 20, 19, 18, 17, 16, 15 i następnie bullseye.

Opcja 025: zawodnik musi trafić segmenty w następującej kolejności: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – tylko dla dwóch zawodników)

Także i w tej grze punktuje się segmenty 15-20 oraz bullseye. Gra polega na dwóch etapach. W pierwszym etapie jeden zawodnik stara się zamknąć segmenty (przez potrójne trafienie). Drugi zawodnik próbuje trafić jeszcze nie zamknięte segmenty tak często, jak tylko jest to możliwe, aby zebrać punkty. Jak tylko jeden segment zostanie zamknięty, drugi zawodnik nie może osiągnąć więcej punktów. Jeżeli wszystkie segmenty zostaną zamnięte przez pierwszego zawodnika, pierwszy etap jest zakończony. Rozpoczyna się drugi etap, podczas którego zawodnicy zamieniają się rolami. Zawodnik 2 próbuje jak najszybciej zamknąć wszystkie segmenty a zawodnik 1 próbuje zebrać punkty. Gra kończy się, jeżeli zawodnik 2 zamknie wszystkie segmenty. Wygrywa zawodnik z większą ilością punktów.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Także i przy Score Cricket punktuje się segmenty 15-20 oraz bullseye.

E00 – segmenty można trafiać w obojętnie jakiej kolejności.

E20 – zawodnik musi trafić segmenty w kolejności 20-15 i następnie bullseye.

E25 – kolejność trafiania segmentów: bullseye oraz następnie 15-20.

Każdy segment jest „wolny", jeżeli został trafiony trzy razy przez zawodnika. Jeżeli jeden segment został trafiony trzy razy przez wszystkich zawodników, uważa się go za „zamknięty".

Zawodnik, który „otwiera" określoną liczbę jest „właścicielem" tej liczby i może przy tej liczbie zbierać tak długo punkty, aż wszyscy zawodnicy trzy razy trafią tę liczbę co jednocześnie zamyka segment. Jeżeli wszystkie segmenty zostaną zamknięte wygrywa ten zawodnik, który uzyskał najwyższą ilość punktów.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Także i przy Cut Throat Cricket punktuje się segmenty 15-20 oraz bullseye.

C00 – segmenty można trafiać w obojętnie jakiej kolejności.

C20 – zawodnik musi trafić segmenty w kolejności 20-15 i następnie bullseye.

C25 – kolejność trafiania segmentów: bullseye oraz następnie 15-20.

Po trzykrotnym trafieniu jednego segmentu, segment ten jest „otwarty" i możliwe jest zbieranie punktów w tym segmencie aż wszyscy zawodnicy trafią ten segment trzy razy. Punkty, które trafi jeden zawodnik zostaną wliczone do punktacji współzawodników. Cel: podsunięcie współzawodnikom możliwie dużej ilości punktów. Jeżeli wszyscy zawodnicy zamknęli wszystkie segmenty, wygrywa ten zawodnik, który uzyskał najniższą ilość punktów. Najlepszą strategią jest szybkie zamknięcie liczb, aby uniemożliwić przeciwnikowi podsunięcie punktów. Jednocześnie daje to szansę obciążenie innych przeciwników punktami.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Także i przy Dobule Score Cricket punktuje się segmenty 15-20 oraz bullseye.

d00 – segmenty można trafiać w obojętnie jakiej kolejności

d20 – zawodnik musi trafić segmenty w kolejności 20-15 i następnie bullseye.

d25 – kolejność trafiania segmentów: bullseye oraz następnie 15-20.

Gra polega na zasadach „Score Cricket", ale w tym przypadku zawodnik musi trafić najpierw podwójną strefę każdego segmentu, zanim będzie można liczyć dalsze celne strzały.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - od dwóch graczy)

Przy Shove-a-penny Cricket punktuje się również segmenty 15-20 i bullseye.

P00 – segmenty można trafiać w obojętnie jakiej kolejności.

P20 – zawodnik musi trafić segmenty w kolejności 20-15 i następnie bullseye.

P25 – kolejność trafiania segmentów: bullseye oraz następnie 15-20.

Celem gry jest wypełnienie przez zawodnika wszystkich trzech pasków w segmentach. Jeżeli jeden zawodnik zamknie segment podczas jednego etapu celnym strzałem w strefie podwójnej i potrójnej i tym samym otrzyma punkty więcej niż trzy razy, jego przeciwnik otrzyma paski zapisane na jego rachunku. W następnym etapie ten segment jest dla zawodnika zamknięty a przeciwnik nie otrzyma dalszych pasków.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

W tej grze można trafiać w następujące segmenty:

Opcja 5: Segment 1-5

Opcja 10: Segment 1-10

Opcja 15: Segment 1-15

Opcja 20: Segment 1-20

Zawodnik musi trafić w segmenty oznakowane przez tarczę. Jeżeli trafi w segment, ukaże się segment następny i tarcza odpowie „Yes" lub „No". Zawodnik, który pierwszy trafi we wszystkie segmenty wygrywa.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

W tej grze ważne są jedynie podwójne strefy w następujących segmentach:

Opcja 205: Segment 1-5

Opcja 210: Segment 1-10

Opcja 215: Segment 1-15

Opcja 220: Segment 1-20

Zawodnik musi trafić w segmenty w strefie podwójnej wyznaczone przez tarczę. Jeżeli segment został trafiony ukaże się następny segment i tarcza odpowie „Yes" lub „No". Zawodnik, który pierwszy trafi we wszystkie segmenty wygrywa.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

W tej grze ważne są jedynie potrójne strefy w następujących segmentach:

Opcja 305: Segment 1-5

Opcja 310: Segment 1-10

Opcja 315: Segment 1-15

Opcja 320: Segment 1-20

Zawodnik musi trafić w segmenty w strefie podrójnej wyznaczone przez tarczę. Jeżeli segment został trafiony ukaże się następny segment i tarcza odpowie „Yes" lub „No". Zawodnik, który pierwszy trafi we wszystkie segmenty wygrywa.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcja: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 reprezentuje ilość egzystencji zawodnika. Każdy zawodnik ma na początku ustaloną ilość egzystencji do dyspozycji. Tarcza daje na początku gry ilość punktów dla pierwszego zawodnika. Zawodnik musi teraz próbować osiągnąć trzema rzutami odpowiednią ilość punktów lub ją przekroczyć. Jeżeli nie uda mu się to, traci jedną egzystencję. Następni zawodnicy muszą próbować osiągnąć większą ilość punktów niż poprzedni zawodnik. Jeżeli im się to nie uda tracą jeden punkt egzystencji. Skasowanie liczby punktów przez przyciśnięcie przycisku „START" lub trzy rzuty bez trafienia powoduje utratę jednego punktu egzystencji. Jak tylko zawodnik utraci wszystkie punkty egzystencji odpada z gry. Zawodnik, który posiada jeszcze egzystencję wygrywa.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opcja: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 lub U21 reprezentuje ilość egzyntecji zawodnika.

Każdy zawodnik ma na początku ustaloną ilość egzystencji do dyspozycji. Tarcza daje na początku gry ilość punktów dla pierwszego zawodnika. Zawodnik musi teraz próbować trzema rzutami nie przekroczyć odpowiedniej ilości punktów, jeżeli mu się to nie uda traci jedną egzystencję. Zerowa ilość punktów powoduje również utratę jednego punktu egzystencji. Kolejni zawodnicy muszą próbować osiągnąć niższą ilość punktów niże poprzedni zawodnik, inaczej tracą jeden punkt egzystencji. Skasowanie liczby punktów przez przyciśnięcie przycisku „START" lub trzy rzuty bez trafienia powodują utratę jednego punktu egzystencji. Przez przyciśnięcie przycisku „ELIMINATE/TEAM" tarcza skasuje ilość puntków i doda 60 punktów. Przez przyciśnięcie przycisku „MISS" tarcza dodaje również 60 punktów. Jak tylko zawodnik utraci wszystkie punkty egzystencji odpada z gry. Zawodnik, który posiada jeszcze egzystencje wygrywa.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Możliwy jest wybór z następującej ilości puntków docelowych: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. W tej grze liczą się wszystkie dotknięte rzutką punkty. Zawodnik, który pierwszy osiągnie wybraną ilość punktów lub więcej, wygrywa.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcja: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 ustala ilość etapów. Każdy zawodnik może rzucić podczas jednego etapu trzy rzutki. Celem jest osiągnięcie najwyższego wyniku ogólnego. Zawodnik, który po ustalonym etapie osiągnie najwyższą ilość punktów wygrywa.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Opcja: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 lub -21) reprezentuje ilość egzystencji zawodnika.
Tarcza wybiera przypadkiem segment, który trzeba trafić w następnych 10 sekundach, inaczej trafienie się nie liczy. Jak tylko segment został trafiony w wyznaczonym czasie traci się jedną egzystencję. Wygrywa ten zawodnik, któremu nie pozostała żadna egzystencja.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcja: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezentuje ilość egzystencji zawodnika. Każdy zawodnik ma na początku gry ustaloną ilość egzytencji do dyspozycji. W momencie rozpoczęcia gry na monitorze ukazuje się „SEL" (Selekcja). Zawodnik może teraz wybrać swój segment z punktami przez rzut na tarczę. Pierwszy trafiony segment jest segmentem punktowym. Następnie należy przydusić przycisk „NEXT" i następny zawodnik może wybrać swój segment z punktami. Gra rozpoczyna się kiedy wszyscy zawodnicy wybrali swoje segmenty punktowe. Zawodnik może być „killerem" dopiero po trafieniu swojego segmentu.
Jeżeli zawodnik, który jest „killerem" trafi w segment puntkowy innego zawodnika traci swoją egzystencję. Jeżeli zawodnik o statusie „killera" trafi swój własny segment punktowy traci wtedy swój status „killera" i jeden punkt egzystencji. Aby ponownie stać się „killerem" zawodnik musi trafić w swój pierwotny segment punktowy. Wygrywa ten zawodnik, który na końcu gry ma jeszcze punkty egzystencji. Status killera ukazuje się na monitorze w postaci „*I*-„.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Opcja: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezentuje ilość egzystencji zawodnika. Każdy zawodnik ma na początku gry ustaloną ilość egzystencji do dyspozyci. W momencie rozpoczęcia gry na monitorze ikazuje się „SEL" (Selekcja). Zawodnicy mogą, podobnie jak w grze „Killer" wybrać swój segment punktowy. Zawodnik może zostać „killerem" dopiero po trafieniu swojego segmentu w podwójny pierścień. Jeżeli zawodnik, który jest „killerem" trafi u segment puntkowy innego zawodnika traci swoją egzystencję. Jeżeli zawodnik o statusie „killera" trafi w swój własny segment punktowy traci wtedy swój status „killera" i jeden punkt egzystencji. Aby ponownie stać się „killerem" zawodnik musi trafić w podwójną strefę w swoim segmencie punktowym. Wygrywa ten zawodnik, który na końcu gry ma jeszcze punkty egzystencji. Status killera ukazuje się w monitorze w postaci „*I*-„.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Opcja: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezentuje ilość egzystencji zawodnika. Każdy zawodnik ma na początku gry ustaloną ilość egzystencji do dyspozycji. W momencie rozpoczęcia gry na monitorze ikazuje się „SEL" (Selekcja). Zawodnicy mogą, podobnie jak w grze „Killer" wybrać swój segment punktowy. Zawodnik może zostać „killerem" dopiero po trafieniu swojego segmentu w potrójny pierścień. Jeżeli zawodnik, który jest „killerem" trafi u segment puntkowy innego zawodnika traci swoją egzystencję. Jeżeli zawodnik o statusie „killera" trafi w swój własny segment punktowy traci wtedy swój status „killera" i jeden punkt egzystencji. Aby ponownie stać się „killerem" zawodnik musi trafić w potrójną strefę w swoim segmencie punktowym. Wygrywa ten zawodnik, który na końcu gry ma jeszcze punkty egzystencji. Status killera ukazuje się w monitorze w postaci „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Celem gry jest redukcja wcześniej ustalonego wyniku 51, 61, 71, 81 lub 91. Aby osiągnąć wynik ogólna ilość punktów w każdym etapie musi być dzielona przez 5. Jeżeli np. jeden zawodnik osiągnie 20 punktów w jednym etapie, wynikiem jest 4 (20÷5=4). Wynik, którego nie można podzielić przez 5 nie będzie liczony. Jeżeli jedna z trzech rzutek nie trafi w tarczę, nie będzie wtedy wliczana w wynik. Zawodnik, który pierwszy osiągnie wybraną ilość punktów lub więcej wygrywa.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opcja 1: Segmenty należy trafić w kolejności od 1 do 20 i następnie bullseye.

Opcja 5: Segmenty należy trafić w kolejności od 5 do 20 i następnie bullseye.

Opcja 10: Segmenty należy trafić w kolejności od 10 do 20 i następnie bullseye.

Opcja 15: Segmenty należy trafić w kolejności od 15 do 20 i następnie bullseye.

Liczą się tylko trafienia w poprawnej kolejności. Zawodnicy mają tylko jedną szansę na trafienie poszczególnego segmentu. Jeżeli zawodnik nie trafi jednej liczby, nie otrzymuje punktów i następnie musi trafić kolejne liczby. Wygrywa ten zawodnik, który pierwszy osiągnie najwięcej punktów.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Opcja 201: Segmenty należy trafić w kolejności od 1 do 20 w strefie podwójnej i następnej bullseye.

Option 205: Segmenty należy trafić w kolejności od 5 do 20 w strefie podwójnej i następnej bullseye.

Option 210: Segmenty należy trafić w kolejności od 10 do 20 w strefie podwójnej i następnej bullseye.

Option 215: Segmenty należy trafić w kolejności od 15 do 20 w strefie podwójnej i następnej bullseye.

Liczone są wyłącznie celne strzały w strefie podwójnej poszczególnego segmentu. Celne strzały w strefie pojedynczej lub w strefie potrójnej nie będą liczone. Wygrywa ten zawodnik, który uzyskał najwyższą ilość punktów.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Opcja 301: Segmenty należy trafić w kolejności od 1 do 20 w strefie potrójnej.

Opcja 305: Segmenty należy trafić w kolejności od 5 do 20 w strefie potrójnej.

Opcja 310: Segmenty należy trafić w kolejności od 10 do 20 w strefie potrójnej.

Opcja 315: Segmenty należy trafić w kolejności od 15 do 20 w strefie potrójnej.

Także i ta gra funkcjonuje jak Shanghai G20, przy czym liczone są wyłącznie trafienia w potrójnej strefie w poszczególnym segmencie. Nie liczą się trafienia w strefie pojedynczej lub podwójnej.
Wygrywa ten zawodnik, który osiągnie najwięcej punktów.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Zawodnicy rzucają kolejno na pola z liczbami 1-18 i muszą je trafić. (Kolejka 1 = zawodnicy rzucają na pole 1, kolejka 2 = zawodnicy rzucają na pole 2 itd.). Celem jest osiągnięcie jak najmniejszej ilości punktów.
Punktacja trafień:
Triple = 1 punkt (najlepsza punktacja, w kolejce jest automatycznie następny zawodnik)
Double = 2 punkt
Single = 3 punkt
Brak trafienia w ustalonym polu = 5 punktów
Każdy zawodnik ma do dyspozycji 3 rzuty na jedno pole.
Jeżeli zawodnik będzie zadowolny z jednym rzutem double za pierwszym razem, może od razu przekazać kolejkę następnemu zawodnikowi i otrzymuje za odpowiednie pole 2 punkty.
Jeżeli zawodnik osiągnie za pierwszym rzutem single docelowe pole osiąga wtedy 3 punkty. Może teraz zdecydować czy przekaże kolejkę następnemu zawodnikowi, czy też będzie skorzysta ze swojego drugiego rzutu. Jeżeli w drugim rzucie nie trafi do celu wzrasta jego ilość punktów z 3 do 5. Jeżeli polepszy swój wynik w rzucie double, jego punkty spadają z 3 do 2 i ponownie może przekazać kolejkę następnemu zawodnikowi względnie ma możliwość w trzecim rzucie polepszyć punktację w triple (lub pogorszyć punktację).
Zawodnik, który przekroczy ilość punktów wyznaczonych w opcji odpada z zawodów. Wygrywa ten zawodnik, który pozostanie w grze i po 18 docelowym polach ma najniższą ilość punktów.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Celem gry jest trafienie wyświetlonej na monitorze kolejności segmentów. Należy wybrać pomiędzy opcją gry „132“, „141“, „168“ lub „189“.

Opcja 132 – należy trafić kolejność segmentów 15, 4, 8, 14 i 3.

Opcja 141 – należy trafić kolejność segmentów 17, 13, 9, 7 i 1.

Opcja 168 – należy trafić kolejność segmentów 20, 16, 12, 6 i 2.

Opcja 189 – należy trafić kolejność segmentów 19, 10, 18, 5 i 11.

Każdy segment należy trafić trzy razy, zanim monitor przejdzie do następnego segmentu. Celny strzał w pojedynczym segmentcie liczy się jeden raz, w strefie podwójnej dwa razy i w strefie potrójnej trzy razy. Ten zawodnik, który trzy razy trafił wszystkie segmenty wygrywa grę.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcja 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 lub 21 przedstawia ilość „żyć" każdego gracza. Każdy gracz ma z początku gry ustaloną ilość „żyć" do dyspozycji. Na monitorze ukazuje się segment, w który gracz musi trafić (kolejność przypadkowa). Jeżeli gracz trafi za pierwszym lub drugim rzutem w wyznaczony segment, może wyznaczyć segment, w który musi trafić następny gracz. Jeżeli trafi za trzecim razem, wtedy nie utraci „życia" i następny gracz musi trafić w ten sam segment. Jeżeli gracz nie trafi za żadnym razem w wyznaczony segment, traci wtedy „życie" i kolejka przechodzi na następnego gracza. Wygrywa ostatni gracz, posiadający punkty „życia". W grze Big Little-Simple liczą się tylko sektory; nie różnicuje się między single, double i triple.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcja H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 lub H21 przedstawia ilość „żyć" każdego gracza. Każdy gracz ma z początku gry ustaloną ilość „żyć" do dyspozycji. Na monitorze ukazuje się segment, w który musi trafić gracz (kolejność przypadkowa). Jeżeli gracz trafi za pierwszym lub drugim rzutem w wyznaczony segment, może wyznaczyć segment, w który następny gracz musi trafić. Jeżeli trafi za trzecim razem, wtedy nie utraci „życia" i następny gracz musi trafić w ten sam segment. Jeżeli gracz nie trafi za żadnym razem w wyznaczony segment, traci wtedy „życie" i kolejka przechodzi na następnego gracza. Wygrywa ostatni gracz, posiadający punkty „życia".

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Podczas tej gry doliczane są punkty każego rzutu w etapie (trzy rzuty dla każdego zawodnika) do stanu początkowego gry „zero". Zawodnik, który osiągnie dokładną ilość ustalonych punktów wygrywa grę.

Za dużo punktów:

Jeżeli zawodnik trafi w pole, i osiągnie tym samym za dużo punktów, jego kolejka nie będzie się liczyć. Wynik przywracany jest do stanu sprzed tej kolejki.

Przywrócić innym zawodnikom stan ZERO: Jeżeli jeden zawodnik osiągnął dokładnie tyle samo punktów co inny zawodnik przed nim, zawodnik który przed nim osiągnął punkty utraci je i będzie miał wynik zerowy.

Przykład:

Stan punktów zawodnika 1: 20

Stan punktów zawodnika 2: 50

Stan punktów zawodnika 3: 30

Stan punktów zawodnika 4: 00

Zawodnik 4 jest w kolejce i trafi swoją rzutką pole 20. Zawodnik 1 traci punkty i zaczyna od zera. Zawodnik 4 trafi swoim drugim rzutem pole 10 i osiąga razem 30 punktów. Zawodnik 3 traci punkty i zaczyna od zera. Zawodnik 4 trafia swoim trzecim rzutem pole 1 i ma tym samym 31 punktów.

Poszukiwanie błędów

Brak prądu

Upewnić się, że zasilacz jest włożony do gniazda wtykowego, oraz że przyłącze zasilacza znajduje się w gnieździe przyłączeniowym tarczy do darta.

Brak wyników

Sprawdzić, czy gra znajduje się w trybie „ustawienia" czy w „trybie przerwy". Następnie sprawdzić, czy pola wyników lub przyciski funkcyjne są zablokowane.

Zablokowany element wyników lub zablokowany przycisk funkcyjny

Podczas transportu lub podczas zwykłej eksploatacji tarczy do darta może się zdarzyć, że elementy wyników ulegną chwilowemu zablokowaniu i wyniki nie będą już liczone. Pojawia się sygnał ostrzegawczy i wskaźnik migając wskazuje zablokowany element. Łagodne wyciagnięcie lotki z elementu lub przesunięcie tam i z powrotem elementu lekkim wciśnięciem palca uwalnia zazwyczaj szybko element. Grę można kontynuować, naliczanie wyników kontynuowane jest dokładnie tam, gdzie zostało przerwane.

Usuwanie odłamanych grotów lotek

Lotki Soft-Tips są wprawdzie bezpieczne, jednak nie są niezniszczalne. Jeśli grot ulegnie raz odłamaniu i zostanie w tarczy, należy spróbować wyciągnąć go ostrożnie przy pomocy odpowiednich obcęgów. Jeśli grot ulegnie odłamaniu tak krótko, że nie będzie wystawał z tarczy, można go również wepchnąć przez otwór do środka tarczy. Miękki grot nie jest w stanie uszkodzić elektroniki znajdującej się za tym elementem.

Do tej operacji radzimy jednak z całą stanowczością użyć niezniszczonego grotu Soft-Tips. Odłamanego grotu nie próbować nigdy przepychać przez tarczę przy pomocy ostrego metalowego przedmiotu, gdyż metalowa końcówka może łatwo prowadzić do uszkodzenia tarczy, jeśli zostanie wprowadzona za głęboko. Im cięższa jest lotka, tym większe prawdopodobieństwo odłamania się końcówki grotu.

Wahania natężenia prądu lub zakłócenia elektromagnetyczne

W ekstremalnych sytuacjach, gdy wystąpią skumulowane elektromagnetyczne impulsy zakłócające, elektronika może zawieść, czego wynikiem będą błędne wskazania.

Przykłady:

Podczas silnych burz, przy ekstremalnych odchyleniach napięcia sieciowego, braku napięcia lub ustawieniu urządzenia zbyt blisko silników elektrycznych lub kuchenek mikrofalowych.

W celu wznowienia normalnego trybu pracy należy na kilka sekund wyjąć wtyczkę sieciową, a następnie włożyć ponownie. Należy oczywiście upewnić się, że przyczyna zakłócenia została usunięta.

Konserwacja, pielęgnacja, przechowywanie

WAŻNE! Przed czyszczeniem wilgotną ściereczką należy wyłączyć urządzenie z prądu. Tarczę należy czyścić wilgotną ściereczką! Adapter sieci nie może mieć kontaktu z wilgocią!

Jeśli urządzenie jest często używane dochodzi do zabrudzeń głównie na stronie czołowej w wyniku dotykania palcami. Przeczyść stronę czołową, przyciski i okienka wilgotną szmatką. Zalecamy użycie wody z odrobiną płynu do zmywania. Następnie przetrzeć suchą, miękką ściereczką.

W przypadku dłuższego nieużywania urządzenia należy przykryć je, najlepiej kawałkiem tkaniny w celu ochrony przed zakurzeniem. Produkt przechowywać zawsze w suchym i czystym pomieszczeniu o temperaturze pokojowej.

Wskazówki dotyczące utylizacji

Usuń produkt i wszystkie przynależne do niego komponenty poprzez autoryzowany zakład oczyszczania i przetwarzania odpadów lub poprzez komunalną jednostkę usuwania odpadów. Przestrzegaj aktualnie obowiązujących przepisów. W razie wątpliwości zasięgnij informacji w swojej jednostce oczyszczania i przetwarzania odpadów odnośnie usuwania odpadów. Urządzeń elektrycznych nie wolno wyrzucać do śmietnika w gospodarstwie domowym.

3 lata gwarancji

Produkt został wyprodukowany bardzo starannie i podczas stałej kontroli. Państwo otrzymują na ten produkt trzy lata gwarancji od daty zakupu. Prosimy o zachowanie paragonu.

Gwarancja obejmuje tylko błędy materiałowe lub fabryczne i traci ważność podczas używania produktu nie właściwie i nie zgodnie z jego przeznaczeniem. Państwa prawa, w szczególności zasady odpowiedzialności z tytułu rękojmi, nie zostaną ograniczone tą gwarancję.

W razie ewentualnych reklamacji należy skontaktować się pod niżej podanym numerem infolinii lub poprzez pocztę elektroniczną. Nasi współpracownicy omówią z Państwem jak najszybciej dalszy przebieg sprawy.

Z naszej strony gwarantujemy doradztwo. Czas gwarancji nie zostanie przedłużony przez ewentualnie podjęte naprawy na podstawie gwarancji, prawnej odpowiedzialności z tytułu rękojmi czy dokonania bezpłatnej naprawy. Dotyczy to również wymienionych i naprawionych części. Po upłynięciu czasu gwarancji powstałe naprawy są płatne.

IAN: 91561

(PL) Serwis Polska
Tel.: 22 397 4996
E-Mail: deltasport@lidl.pl

Części zamienne do Waszego produktu znajdziecie także pod adresem: www.delta-sport.com, Rubryka serwisu - Serwis części zamiennych Lidl

Tisztelt Vásárló!
Köszönjük, hogy ezen kiváló minőségű termék megvásárlása mellett döntött. Az első használat előtt ismerkedjen meg a termékkel. Kérjük, figyelmesen olvassa el az alábbi szerelési útmutatót és a biztonsági előírásokat. A terméket kizárólag a leírtak szerint, rendeltetésének megfelelően használja. Az útmutatót gondosan őrizze meg. A termék továbbadása esetén kérjük mellékelje a termékhez tartozó iratokat is.

A csomag tartalma

1 x játékszabály és használati útmutató
1 x elektronikus darts tábla
12 x szár
12 x test
12 x toll
(á 3 kék, zöld, vörös és fekete színben)
112 x puha hegy
1 x hálózati adapter
4 x csavar & tipli
1 x dobóvonal
1 x fúrósablon

Műszaki adatok

Elektronikus darts tábla

Modell: DS-1532
Méret:
kb. 420 x 517 x 26 mm (sz x m x h),
Csatlakozóértékek: 9 V DC ⎓ 300 mA

III = Védelmi osztály III

Hálózati adapter

Modell: EU: ASUC30E-090030
Modell: UK: ASUC30B-090030
Bemenet: 230 V/50 Hz
Kimenet: 9 V ⎓ 300 mA

⧈ = Védelmi osztály II

Rendeltetésszerű használat

A termék sporteszköz, nem való 14 éven aluli gyermekek kezébe! A termék tartalmaz kisméretű alkatrészeket, amelyeket gyerekek lenyelhetnek, valamint sportszerként pontosságot, koncentrációt és összetett mozgást igényel. A terméket kizárólag magán- és beltéri használatra tervezték, nem kereskedelmi vagy kültéri alkalmazásra. A termék kizárólag puha heggyel (soft-tip) rendelkező darts nyilakkal használható. Acélheggyel rendelkező darts nyilak használata helyrehozhatatlan károkat eredményez.

⚠ Biztonsági tudnivalók

Sérülésveszély!

- Az eszköz nem alkalmas olyan személyek (beleértve a gyerekeket) általi használatra, akik korlátozott fizikai, szenzorikus vagy szellemi képességekkel rendelkeznek, illetve nem rendelkeznek elegendő tapasztalattal és/vagy tudással, kivéve ha a biztonságukért felelős személy jelen van vagy tájékoztatást adott az eszköz használatáról.
- A gyermekek felügyelete szükséges, hogy ne játsszanak a berendezéssel.
- A darts nyilakkal ne célozzon emberre vagy állatra, illetve ne dobja azokat feléjük.
- Ügyeljen arra, hogy a céltáblát olyan helyen állítsa fel, ahol az emberek számára nem megközelíthető.
- Ne rögzítse ajtóra!
- Fémhegyeket egyáltalán nem szabad használni!

Anyagi kár elkerülése

- A darts tábláról történő visszaverődés elkerülése érdekében kizárólag az eredeti és póthegyeket használja. Nem tanácsos hosszú hegyeket használni elektronikus darts táblákhoz. Mivel gyorsan meghajlanak és könnyen letörnek (A letört hegyek eltávolítása a darts táblából – Hibakeresés, 50. oldal).
- Ne tegye ki a berendezést extrém időjárási körülményeknek vagy hőmérsékletnek.
- Óvja a nedvességtől és nyirkosságtól. Az elektronikában kárt okozhat.

⚠ Biztonsági tudnivalók hálózati adapter

FIGYELEM!
Fontos tudnivalók a hálózati adapter használatához!
Figyelem: A készülék a normál működés során felmelegszik.

- Az adaptert csakis a Dartboard DS-1532-cel együtt használja.
- Kizárólag a csomagban található adaptert használja!
- Meghibásodás esetén kizárólag eredeti pótalkatrészeket használjon!
- Húzza ki az adapter hálózati csatlakozóját, mielőtt a hálózati adapter és a Dartboard közöttiösszeköttetést szétválasztja.
- A hálózati adapter csak beltéri használatra alkalmas. Nedvességtől távol tartandó.
- Ne használja tovább a hálózati adaptert, ha a burkolat vagy a vezeték károsodott.
- Húzza ki a hálózati csatlakozót, ha hosszabb időn keresztül nem használja a készüléket.
- A kimenő vezetéket tilos rövidre zárni.
- A transzformátor külső csatlakozóvezetékét nem lehet cserélni; Ha a vezeték megsérül, a transzformátort le kell selejtezni.

Szerelési útmutató

A dart tábla felszerelése (B. ábra, C. ábra)

- Válasszon megfelelő helyet, legalább 3 m szabad területtel.
- A „dobóvonal" a darts táblától 2,37 m távolságban található. Úgy rögzítse a darts táblát a falhoz, hogy a bull 1,73 m magasságban helyezkedjen el.
- Jelölje be ceruzával a mellékelt fúrósablon segítségével a megfelelő furatok helyét. A „+" jelölések a dartstábla akasztóit mutatják. Az „O" jelölések a dartstábla falra történő tartós felszerelését szolgáló nyílásait mutatják. Szerelje fel a dartstáblát az akasztókkal (3 csavar) vagy a fali felszerelésre szolgáló nyílások segítségével (4 csavar). A fúrósablon közepén látható kereszt a dartstábla bikaszemének magasságát jelöli. Szerelje fel a dartstáblát a mellékelt csavarokkal és tiplikkel.

A dartok felszerelése (D. ábra)

Csavarja a hegyet és a szárat az ábrán látható módon a testhez, majd helyezze be a kihajtogatott tollat a vájatba.

A részek megnevezése és funkciója (A., C. ábra)

1. Egyszeres / single: pontszám a kijelzés szerint
2. Kétszeres / double: pontszám x 2
3. Háromszoros / triple: pontszám x 3
4. Bikaszem: a külső gyűrű 25 pontot ér; a belső gyűrű 50 pontot ér
5. Fogógyűrű: éldobás, nincs pont
6. Funkciós gombok: lásd a funkciós gombok fejezetet, 39. - 40. oldal
7. Eredménykijelzés: Felváltva mutatja a célt / tudnivalót, találatot, a számoló teljes eredményét, valamint hogy melyik játékos van soron
8. Nyílkijelző: Azt mutatja, hogy a játékosnak még hány dobása (nyila) maradt
9. Score Board
10. A Double In (DI), Double Out (DO) és a Count Down játék kijelzése
11. Csatlakozó dugó hálózati adapterhez
12. Dart tartó
13. Akasztó
14. Furatok

A dart tábla használata

Be- kikapcsolás

Ez a termék egy kikapcsoló automatikával van ellátva.
A termék bekapcsolásához kösse össze a hálózati adaptert a dugaszoló aljzattal és a dart táblával.
Ha a terméket több mint 10 percig nem használja, akkor a kijelzés és a rendszerek automatikusan kikapcsolnak (készenléti állapot). Amíg a hálózati adapter bedugva marad, addig a termék „emlékszik" a játék utolsó állásár. Egy tetszőleges funkciós gomb megnyomásával a termék ismét bekapcsol. A termék teljes kikapcsolásához húzza ki a hálózati csatlakozót.

Funkciós gombok (1. ábra)

1 GAME

Egy játék kiválasztásához nyomja meg ezt a gombot. A bal oldali eredménykijelzés a játékot mutatja (G01-27, lásd az 1. táblázat; 41. oldal), a jobb oldali eredménykijelzés a játék első opcióját mutatja.

2 OPTION

Nyomja meg ezt a gombot ahhoz, hogy egy játékon belül kiválassza a különböző opciókat (lásd 1. táblázat; 41. oldal).

3 PLAYER / SCORE

Nyomja meg ezt a gombot, hogy a játék megkezdése előtt kiválassza a játékosok számát.
Egy játék során a gomb megnyomásával minden játékos pontszáma kerül kijelzésre.
1x megnyomva az 1-es és a 2-es játékost mutatja (3 piros lámpa a bal score board-on), 2x megnyomva a 3-as és a 4-es játékost mutatja (6 piros lámpa a bal score board-on), 3x megnyomva az 5-ös és a 6-os játékost mutatja (9 piros lámpa a bal score board-on), 4x megnyomva a 7-es és a 8-as játékost mutatja (12 piros lámpa a bal score board-on).

4 HANDICAP

Nyomja meg ezt a gombot a különböző nehézségi fokozatok / opciók kiválasztására a játék megkezdése előtt a különböző játékosok számára.

Példa:
Ön a G01 játékot szeretné játszani 3 játékossal (mind különböző handicap).
Nyomja meg a GAME gombot annyiszor, amíg a bal eredménykijelzés a G01 játékot mutatja.
Válasszon ki a PLAYER/SCORE gomb 1x történő megnyomásával 3 játékost.

A HANDICAP gomb 2x történő megnyomásával a 3-as játékos handicapjét 101-ről 301-re állítja.
Ezt követően nyomja meg 6x a PLAYER/SCORE gombot ahhoz, hogy az 1-es játékos beállításaihoz lépjen (a 4-8 játékosokat kihagyja). A HANDICAP gomb 2x történő megnyomásával állítsa az 1-es játékos handicapjét 101-ről 201-r. Nyomja meg 1x a PLAYER/SCORE gombot a 2-es játékos kiválasztásához és 5x a HANDICAP gombot a 2-es játékos handicapjének 101-ről 601-re való állításához. A játék megkezdéséhez nyomja meg a START/NEXT gombot.

5 ELIMINATE / TEAM

Nyomja meg ezt a gombot ahhoz, hogy a játék megkezdése előtt be tudja állítani a csapatokban történő játékot (2 2 ellen, 3 3 ellen, 4 4 ellen). Egy játék során a gomb megnyomásával törlődik egy játékos utolsó dobása.

6 CYBER MATCH

Egy virtuális ellenféllel szemben való játékhoz nyomja meg ezt a gombot. A gomb többszöri megnyomásával állíthatja be a virtuális ellenfél játékerősségét (C1 = legnehezebb ellenfél - C5 = legkönnyebb ellenfél).

7 DOUBLE

Nyomja meg ezt a gombot ahhoz, hogy a G01 játéknál be tudja állítani a double in vagy double out funkciót.

1x megnyomni: Double In (piros lámpa a bal oldali Score Board-on, 10)

2x megnyomni: Double Out (piros lámpa a bal oldali Score Board-on, 10)

3x megnyomni: Double In-nel, Double Out (két piros lámpa a bal Score Board-on, 10)

4x megnyomni: Double In nélkül, Double Out (nincs piros lámpa)

8 START / NEXT

Nyomja meg ezt a gombot egy játék elindításához vagy egy játék során a következő játékoshoz történő lépéshez.

9 SOUND / VOLUME

Nyomja meg ezt a gombot a hangerő beállításához. 7 fokozat van a „SOUND/VOLUME ki" és a maximális hangerő között..

10 MISS

Nyomja meg ezt a gombot a maradék dart nyilak számának a dart tábla el nem találása esetén történő csökkentéséhez.

Játék kiválasztása és a nehézségi fokozatok listája (1. táblázat)

NR.	JÁTÉK	HANDICAP	OPCIÓ
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

A játék menete

Minden játékos 3 dart nyilat dob egy menetben. A mindenkori játékosok menetei a két eredménymezőben kerülnek kijelzésre. A pontok állása feletti három kis pont azt mutatja, hogy a menetben még hány dobás marad. Egy menet befejezése után a dart tábla automatikusan „Állj"-ra lesz beállítva. A START/NEXT gomb megnyomásával a játék során a következő játékos kiválasztása történik és a játék folytatódik.

Tudnivaló: A dart nyilakat úgy tudja a legegyszerűbben eltávolítani a táblából, hogyha ezeket enyhén jobb irányba forgatva kihúzza.

Játékok

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Ennek a játéknak a során minden dart nyíl pontszáma menetenként (3 dobás játékosonként) a játék (kezdeti) állásából (pl. 301 vagy 501 stb.) lesz levonva. Az a játékos, aki először éri el a nullát (méghozzá pontosan) nyeri meg a játékot.

Túldobás:

Ha egy játékos egy pontszámot, amely a nullára való pontos lejátszáshoz szükséges volt, túldob, akkor a menetet nem értékeli. A pontszám a menetet megelőző pontszámra lesz visszaállítva. A játék még igényesebbé tételéhez a DOUBLE funkciós gombot lehet használn. Ezzel a funkcióval lehet kiegészítő nehézségeket beállítani a játék kezdetéhez és végéhez.

Double In: a játék csak egy kétszeres dobás után indul. Ez előtt a pontszámok nem lesznek értékelve.

Double Out: A játék befejezéséhez a játékosnak egy kétszeres dobással kell kiszállnia, amely a pontszámot pontosan nullára csökkenti. Ha a dobás után egy 1-es marad mint maradék, akkor ez túldobottnak számít.

Double In/Out: A játékosnak a játékot egy kettős dobással kell kezdenie és befejeznie is.

A Dart finish funkció:

Ha a lejátszott pontállás eléri a 180-as küszöböt, akkor a játék ebben a módban három dart nyíllal lehetsége. A dart tábla ehhez kiszámítja a szükséges dobáseredményeket és ezt minden dart nyílhoz pontosan mutatja. Ha a játékos nem találja el a kijelzett dobáscélt a játékot azonban a két fennmaradó dart nyíllal be tudja fejezni, akkor a dart tábla ismét kiszámítja az így szükséges dobáseredményeket. Az egyszeri, dupla vagy háromszoros dobás egy előjellel kerül kijelzésre a számok előtt. Az egyszeri egy alsó vonallal lesz kijelezve, pl. („_18"). A dupla 2 vonallal lesz kijelezve („=18"). A háromszoros 3 vonallal („≡18"). Az egyszerű bikaszem a „_25" értékkel kerül kijelzésre.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Ezen játék során kizárólag a 15 – 20 számokkal és a bikaszemmel játszanak. Az a játékos, aki elsőként talál el minden mezőt háromszor, a nyertes. Ennek eléréséhez kettős (a találat duplán számít) és háromszoros (a találat háromszorosan számít) dobásokkal is lehet játszani.

Opció 000: a játékos a 15, 16, 17, 18, 19, 20 mezőket és a bikaszemet tetszőleges sorrendben találhatja el.

Opció 020: a játékosnak a mezőket a következő sorrendben kell eltalálnia: 20, 19, 18, 17, 16, 15 és ezt követően bikaszem

Opció 025: játékosnak a mezőket a következő sorrendben kell eltalálnia: bikaszem, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – legalább két játékos esetén)

Ennél a játéknál is csak a 15 – 20-as mezőket és a bikaszemet számolják.
A játék két körből áll. Az első körben az egyik játékos megpróbálja a mezőket bezárni (háromszoros találat útján). A másik játékos megpróbálja a még nem zárt mezőket a lehető legtöbbször eltalálni ahhoz, hogy pontokat gyűjtsön. Amint egy mező zárva van, a második játékos itt már nem érhet el pontokat. Ha az 1-es játékos lezárt minden mezőt, akkor az első menet le van zárva. Most a második menet kezdődik, amely során a játékosok felcserélik szerepüket. A 2-es játékos megpróbál minden mezőt a lehető leggyorsabban lezárni és az 1-es játékos megpróbál pontokat gyűjteni. A játék akkor ér véget, ha a 2-es játékos minden mezőt bezárt.
A magasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

A Score Cricket játéknál is csak a 15 – 20 -as mezőket és a bikaszemet számolják.

E00 – a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni.

E20 – a játékosnak a mezőket a 20 – 15 sorrendben és ezt követően a bikaszemet kell eltalálnia.

E25 – a mezőket ebben a sorrendben kell eltalálni: bikaszem és ezt követően 15 – 20.

Minden mező „nyitva" van, ha azt egy játékos háromszor eltalálta. Ha egy mezőt minden játékos háromszor eltalált, akkor az „zárva" van. Az a játékos, aki „kinyit" egy bizonyos számot, annak a „tulajdonában" van ez a szám és ennél a számnál addig tud pontokat gyűjteni, amíg minden játékos ezt háromszor eltalálta és a mező ezáltal lezárul. Ha minden mező le van zárva, akkor a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

A Cut Throat Cricket játéknál is csak a 15 – 20-as mezőket, valamint a bikaszemet értékelik.

C00 – a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni.

C20 – a játékosnak a mezőket a 20 – 15 sorrendben és ezt követően a bikaszemet kell eltalálnia.

C25 – a mezőket ebben a sorrendben kell eltalálni: bikaszem és ezt követően 15 – 20.

Egy mező háromszoros találata után ez „nyitva" van és ebben a mezőben lehet pontokat szerezni, amíg minden játékos háromszor eltalálta ezt a mezőt. A pontokat, amelyeket egy játékos dob, beszámítják a többi játékosnak. A cél az, hogy a többi játékost a lehető legtöbb ponthoz juttassuk. Ha minden játékos minden mezőt lezárt, akkor a legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.
Ezért itt az a legjobb stratégia, hogy lezárjunk minden számot a lehető leggyorsabban annak érdekében, hogy akadályozzuk az ellenfeleket abban, hogy nekünk számítson pontokat. Egyidejűleg megőrizzük annak esélyét, hogy a többi játékost pontokkal terheljük.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

A Double Score Cricket játéknál is csak a 15 – 20 mezők, valamint a bikaszem lesznek értékelve.

d00 – a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni.

d20 – a játékosnak a mezőket a 20 – 15 sorrendben és ezt követően a bikaszemet kell eltalálnia.

d25 – a mezőket ebben a sorrendben kell eltalálni: bikaszem és ezt követően 15 – 20.

A játék megfelel a „Score Cricket" játéknak azon kívül, hogy minden játékosnak először minden mező dupla zónáját kell eltalálnia, mielőtt minden további találat számít.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - legalább két játékos esetén)

A Shove-a-penny Cricket werden játéknál szintén csak a 15 – 20 mezők, valamint a bikaszem lesznek értékelve.

P00 – die a mezőket tetszőleges sorrendben lehet eltalálni.

P20 – a játékosnak a mezőket a 20 – 15 sorrendben és ezt követően a bikaszemet kell eltalálnia.

P25 – a mezőket ebben a sorrendben kell eltalálni: bikaszem és ezt követően 15 – 20.

A játék célja minden játékos számára, hogy a mező mind a három sorát megtöltse. Ha a játékos a mezőt egy körben a kétszeres vagy háromszoros zónában való találatokkal bezárja, és így több mint háromszor értékelve lesz, akkor a sor az ellenfél számára lesz jóváírva. A következő körben ez a mező a játékos számára zárva lenne és az ellenfél kap egy következő sort.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Ennek a játéknak a során a következő mezőket szabad eltalálni:

Opció 5: 1 - 5 mező

Opció 10: 1 - 10 mező

Opció 15: 1 - 15 mező

Opció 20: 1 - 20 mező

A játékosnak a készülék mutatta mezőket kell eltalálnia. Ha eltalálta a mezőt, akkor a következő mező kerül kijelzésre és a gép „Yes" vagy „No" megjegyzést tesz. Az a játékos nyer, aki elsőként talál el minden mezőt.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

Ennek a játéknak a során csak a következő mezők dupla zónái érvényesek:

Opció 205: 1 - 5 mező

Opció 210: 1 - 10 mező

Opció 215: 1 - 15 mező

Opció 220: 1 - 20 mező

A játékosnak a készülék mutatta mezőket a dupla zónában kell eltalálnia. Ha eltalálta a mezőt, akkor a következő mező kerül kijelzésre és a gép „Yes" vagy „No" megjegyzést tesz. Az a játékos nyer, aki elsőként talál el minden mezőt.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

Ennek a játéknak a során csak a következő mezők háromszoros zónái érvényesek:

Opció 305: 1 - 5 mező

Opció 310: 1 - 10 mező

Opció 315: 1 - 15 mező

Opció 320: 1 - 20 mező

A játékosnak a készülék mutatta mezőket a háromszoros zónában kell eltalálnia. Ha eltalálta a mezőt, akkor a következő mező kerül kijelzésre és a gép „Yes“ vagy „No“ megjegyzést tesz. Az a játékos nyer, aki elsőként talál el minden mezőt.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 vagy 21 reprezentálják egy játékos életei számát.
A játék kezdetén minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. A készülék a játék kezdetén kiad egy pontszámot a kijelzőn az első játékos számára. A játékosnak meg kell próbálnia három dobásával a megfelelő pontszámot elérnie vagy túllépnie. Amennyiben ez nem sikerül, akkor elveszít egy életet. Az ezt követő játékosoknak meg kell próbálniuk egy nagyobb pontszámot, mint az előző játékos, elérniük. Amennyiben ez nem sikerülne, akkor elveszít egy életpontot. A pontszám törlése a „START“ gombbal vagy három hibás dobás egy életpont levonását eredményezik. Amint egy játékosnak sincs már életpontja, akkor ez a játékos kimarad. Az a játékos nyer, akinek utolsóként maradnak életpontjai.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opció: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 vagy U21 reprezentálják egy játékos életei számát.
A játék kezdetén minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. A készülék a játék kezdetén kiad egy pontszámot a kijelzőn az első játékos számára. A játékosnak most meg kell próbálnia három dobásával a megfelelő pontszám alá érnie, amennyiben ez nem sikerül, akkor elveszít egy életet. A 0 pontszám is egy életpont levonását eredményezi. Az ezt követő játékosoknak meg kell próbálniuk egy az előző játékos pontszámánál alacsonyabb pontszámot elérni, más esetben elveszít egy életpontot. A pontszám törlése a „START“ gombbal vagy három hibás dobás egy életpont levonását eredményezik. Az „ELIMINATE/TEAM“- gomb megnyomásával a készülék törli a pontok állását és 600 pont lesz hozzászámítva. A „MISS“-Taste gomb megnyomásával a készülék szintén 60 pontot ad hozzá. Amint egy játékos nem rendelkezik több életponttal, akkor kiesik a játékból. Az a játékos nyer, akinek utolsóként maradnak életpontjai.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Ön a következő pontszámokat választhatja ki: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Ennél a játéknál minden eltalált nyíl pontszáma számít. Az a játékos a nyertes, aki elsőként eléri vagy túllépi az előzőleg kiválasztott pontszámot.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opció: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 határozza meg a pontszámot. Minden játékos minden körben három nyilat dobhat. A játék célja a legmagasabb összeredmény elérése. Az a játékos nyer, aki a meghatározott körök végén a legmagasabb pontszámot éri el.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Opció: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 vagy -21 reprezentálják egy játékos életei számát.
A kijelzőn véletlenszerűen kijelzésre kerül egy mező, amelyet 10 másodpercen belül el kell találni, mivel egy esetleges találat más esetben nem kerül értékelésre. Amint egy érvényes mezőt eltalálnak az időn belül, levonásra kerül egy élet. Az a játékos nyer, akinek elsőként nem marad több életpontja.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opció: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezentálják egy játékos életei számát. Kezdetben minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. Amint megkezdődik a játék, a kijelzőn megjelenik a „SEL" (szelektálás). A játékos most kiválaszthatja pontmezejét oly módon, hogy a dart táblára dob. Az első eltalált mező lesz pontmezőként meghatározva. Ezután nyomja meg a „NEXT" gombot és a következő játékos kiválaszthatja pontmezejét.
Amint minden játékos kiválasztotta pontmezejét, megkezdődik a játék. Csak miután egy játékos eltalálta pontmezejét, válhat „killer"-ré. Amint egy játékos, aki „killer"-ré vált, eltalálja egy másik játékos pontmezejét, akkor az elveszít egy életet. Amennyiben egy játékos, aki „killer" státusszal rendelkezik, a saját pontmezejét találja el, megszűnik „killer" státusza és elveszít egy életpontot. Ahhoz, hogy ismét „killer"-ré válhasson, a játékosnak eredeti pontmezejét kell eltalálnia. Az utolsó életpontokkal rendelkező játékos a nyertes.
A killer státuszt a kijelzőn az „*I*-„ mutatja.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Opció: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezentálják egy játékos életei számát. Kezdetben minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. Amint megkezdődik a játék, a kijelzőn megjelenik a „SEL" (szelektálás). A játékosok most mint a „killer" játéknál kiválaszthatják mindenkori pontmezejüket. Csak ha egy játékos pontmezejét a kettős gyűrűben eltalálta, válhat "killer"-ré. Amint egy játékos, aki "killer"-ré vált, eltalálja egy másik játékos pontmezejét, ez elveszít egy életet. Amennyiben egy játékos, aki a "killer" státusszal rendelkezik, eltalálja a saját pontmezejét, akkor elesik "killer" státuszától és elveszít egy életpontot. Ahhoz, hogy ismét "killer"-ré válhasson, a játékosnak eredeti pontmezejének kettős zónáját kell eltalálnia. Az utolsó életpontokkal rendelkező játékos a nyertes. A killer státuszt a kijelzőn az „*I*-„ mutatja.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Opció: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezentálják egy játékos életei számát. Kezdetben minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. Amint megkezdődik a játék, a kijelzőn megjelenik a „SEL" (szelektálás). A játékosok most mint a „killer" játéknál kiválaszthatják mindenkori pontmezejüket. Csak ha egy játékos pontmezejét a háromszoros gyűrűben eltalálta, válhat "killer"-ré. Amint egy játékos, aki "killer"-ré vált, eltalálja egy másik játékos pontmezejét, ez elveszít egy életet. Amennyiben egy játékos, aki a "killer" státusszal rendelkezik, eltalálja a saját pontmezejét, akkor elesik "killer" státuszától és elveszít egy életpontot. Ahhoz, hogy ismét "killer"-ré válhasson, a játékosnak eredeti pontmezejének háromszoros zónáját kell eltalálnia. Az utolsó életpontokkal rendelkező játékos a nyertes. A killer státuszt a kijelzőn az „*I*-„ mutatja.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

A játék célja az, hogy minden körben az előzőleg beállított 51, 61, 71, 81 vagy 91 eredményt csökkentsük. Egy eredmény eléréséhez egy kör össz pontszámának 5-tel oszthatónak kell lennie. Ha például egy játékos a körben 20 pontot ér el, akkor az eredmény 4 (20÷5=4). Az 5-tel nem osztható eredmények nem lesznek értékelve. Ha a 3 nyíl egyike nem talál, akkor az eredménytelenként lesz értékelve. Az a játékos a nyertes, aki először éri el vagy lépi túl a kiválasztott pontszámot.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opció 1: A mezőket az 1 – 20 és ezt követően bikaszem sorrendben kell eltalálni.

Opció 5: A mezőket az 5 – 20 és ezt követően bikaszem sorrendben kell eltalálni.

Opció 10: A mezőket a 10 – 20 és ezt követően bikaszem sorrendben kell eltalálni.

Opció 15: A mezőket a 15 – 20 és ezt követően bikaszem sorrendben kell eltalálni.

Csak a helyes sorrendben elért találatok számítanak. A játékosoknak csak egy egyszeri esélyük van a mindenkori mezőt eltalálni. Ha eltéveszt egy számot, akkor nem kap pontot és a játék a következő számmal folytatódik. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot tudta gyűjteni.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Opció 201: A mezőket 1 – 20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, végül pedig a bikaszemet.

Opció 205: A mezőket 5 – 20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, végül pedig a bikaszemet.

Opció 210: A mezőket 10 – 20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, végül pedig a bikaszemet.

Opció 215: A mezőket 15 – 20 sorrendben kell eltalálni a dupla zónában, végül pedig a bikaszemet.

Kizárólag az adott mező dupla zónás találatai számítanak. A szimpla vagy tripla zónában elért találatok nem értékelhetők. A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Opció 301: A mezőket az 1 – 20 sorrendben a háromszoros zónában kell eltalálni.

Opció 305: A mezőket az 5 – 20 sorrendben a háromszoros zónában kell eltalálni.

Opció 310: A mezőket a 10 – 20 sorrendben a háromszoros zónában kell eltalálni.

Opció 315: A mezőket a 15 – 20 sorrendben a háromszoros zónában kell eltalálni.

Ez a játék is úgy működik, mint a Shanghai G20, bár kizárólag a mindenkori mező háromszoros zónájában való találatok számítanak. Az egyszeri zónában vagy kettős zónában való találatok nem lesznek értékelve. A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos nyer.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

A játékosok egymás után több körben dobnak az 1-18 számok célmezőire és ezeket el kell találniuk. (1. kör = az 1-es szám célmezőjére dobnak, 2. kör = a 1-es szám célmezőjére dobnak stb.) A játék célja, hogy körönként a lehető legkevesebb pontot kapjuk.

A találatok értékelése:

Triple = 1 pont (a legjobb értékelés, automatikusan a következő játékos van soron)

Double = 2 pont

Single = 3 pont

Nincs találat az előírt célmezőben = 5 pont

Célmezőnként a játékosnak 3 dobás áll rendelkezésére.

Amennyiben egy játékos egy double dobással az első dobásnál elégedett, akkor ezt követően azonnal átadhatja a játékot a következő játékosnak és a megfelelő célmezőért 2 pontot kap.

Amennyiben a játékos első dobásával az eltalálandó célmező Single-jét éri el, 3 pontot kap. Most eldöntheti, hogy továbbadja a játékot a következő játékosnak, vagy igénybe veszi második dobását. Ha eltéveszti az eltalálandó célmezőt, akkor pontszáma 3-ról 5 pontra emelkedik. Ha javítja eredményét a második dobással Double-ra, akkor pontszáma 3-ról 2-re csökken és ismét választhat, hogy abbahagyja ill. a harmadik dobással még Triple-re javíthat (vagy ismét ronthatja eredményét). Az a játékos, aki az opcióval kiválasztott pontszámot túllépi, kimarad a játékból. Az a nyertes, aki az utolsó játékos marad vagy 18 célmező után a legalacsonyabb pontszámmal rendelkezik.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

A játék célja a kijelzőn mutatott mezősorrendet eltalálni. Válasszon a „132“, „141“, „168“ oder „189“ játékopciók között.

A 132 opciónál a 15, 4, 8, 14 és 3 mezősorrendet kell eltalálni.

A 141 opciónál a 17, 13, 9, 7 és 1 mezősorrendet kell eltalálni.

A 168 opciónál a 20, 16, 12, 6 és 2 mezősorrendet kell eltalálni.

A 189 opciónál a 19, 10, 18, 5 és 11 mezősorrendet kell eltalálni.

Minden mezőt háromszor kell eltalálni, miel ő tt a kijelző a következő mezőre vált. Az egyszeres mez ő ben való találat egyszer számol, a kettős mezőben kétszeresen és a háromszoros mezőben háromszorosan. Az a játékos nyert, aki minden mezőt háromszor eltalált.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Az opció 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 vagy 21 egy játékos életeinek számát képviseli. A játék kezdetén minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. A kijelzőn megjelenik a játékos által eltalálandó szegmens (véletlen sorrend). Ha a játékos az első vagy második nyíllal eltalálja a megadott szegmenset, akkor következő dobásával meghatározhatja az eltalálandó szegmenset a következő játékos számára. Ha 3. kísérlete során ér el találatot, akkor a játékos nem veszít el életet és a következő játékosnak ugyanezt a szegmenset kell eltalálnia. Ha egy játékos három nyilának egyikével sem találja el az előírt szegmenset, akkor elveszít egy életet és a következő játékos van soron. Az utolsó életpontokkal rendelkező játékos a győztes. A Big Little-Simple során csak a szektorok számítanak; a single, double vagy triple között nem teszünk különbséget.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Az opció H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 vagy H21 egy játékos életeinek számát képviseli. A játék kezdetén minden játékosnak a beállított számú élet áll rendelkezésére. A kijelzőn megjelenik a játékos által eltalálandó mező (véletlen sorrend). Ha a játékos az első vagy második nyíllal eltalálja a megadott mezőt, akkor következő dobásával meghatározhatja az eltalálandó mezőt a következő játékos számára. Ha 3. kísérlete során ér el találatot, akkor a játékos nem veszít el életet és a következő játékosnak ugyanezt a mezőt kell eltalálnia. Ha egy játékos három nyilának egyikével sem találja el az előírt mezőt, akkor elveszít egy életet és a következő játékos van soron. Az utolsó életpontokkal rendelkező játékos a győztes.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Ennél a játéknál körönként (3 dobás játékosonként) minden dart nyíl pontszáma a játék kezdeti „nulla" állásához lesz hozzászámolva. Az a játékos, aki először éri el pontosan az előzőleg beállított célpontszámot, nyeri meg a játékot.

Túldobás:

Ha egy játékos a pontszámot, amely a célpontszám eléréséhez pontosan szükséges volt, túldobja, akkor a kör nem lesz értékelve. A pontszám ismét a kör előttire lesz visszaállítva.

Más játékosokat NULLÁRA visszadobni:

Amennyiben egy játékos pontosan azt az eredményt éri el, amely egy más játékosnak már előtte van, akkor az előző eredménnyel rendelkező játékos nullára lesz visszaállítva.

Példa:

1. játékos pontszáma: 20

2. játékos pontszáma: 50

3. játékos pontszáma: 30

4. játékos pontszáma: 00

A 4-es játékos van soron és első nyilával eltalálja a 20-at. Az 1-es játékos így nullára lesz visszaállítva. A 4-es játékos 10-et dob második dart nyilával és össz pontszáma így 30. A 3-as játékos így szintén nullára lesz visszaállítva. A 4-es játékos 3. dart nyilával eltalálja az 1-et és így össz pontszáma 31.

Hibakeresés

Áramkimaradás

Ellenőrizze, hogy az adapter be van dugva a konnektorba, és hogy csatlakoztatva van a darts táblához.

Hatástalan

Ellenőrizze, hogy a játék „Beállítások" vagy „Szünet" módban van-e. Majd ellenőrizze, hogy az eredménykijelzők vagy a gombok nem akadnak vagy nem akadtak be.

Beszoruló eredménykijelző vagy gomb

A darts tábla szállítás vagy normál használata során megtörténhet, hogy részeredmények időszakosan beszorulnak vagy nem jelennek meg. Ilyenkor figyelmeztető hangjelzést ad ki a rendszer és a kijelzőn villogva megjelenik a beszorult elem. A nyíl óvatos kihúzásával, vagy a nyílás tolásával könnyű ujjnyomással általában gyorsan megoldható a probléma. A játék folytatható, az eredményeket a rendszer pontosan onnan számolja tovább, ahol abbamaradt.

A letört nyílhegyek eltávolítása

Ugyan a puha nyílhegyek biztonságosabbak, nem tartanak örökké. Ha a nyílhegy letört és a darts táblában maradt, próbálja meg megfelelő fogóval óvatosan eltávolítani. Ha a hegy olyan röviden tört le, hogy nem áll ki a táblából, a rajta található nyíláson át a táblába is belökheti. A puha hegy nem okoz károsodást a táblában található elektronikában.
A művelethez azonban kizárólag a megfelelő nyíl puha hegyét használja. Soha ne próbálja a rövid szárral letört nyílhegyet fémeszközzel keresztültolni a táblán, mivel a fém darts tábla sérülését okozhatja, ha túl mélyen tolja be. Minél nehezebb a nyíl, annál könnyebben törik le a hegye.

Áramingadozás vagy elektromágneses zavarok

Jelentős elektromágneses zavaró impulzusok esetén az elektronika leállhat vagy hibás eredményeket produkálhat.

Példák:

Nagy viharok, extrém hálózati áramingadozás, feszültségkimaradás vagy a darts elektromos motorok vagy mikrohullámú sütő mellett történő túl közeli elhelyezése.
A megfelelő működés visszaállításához húzza ki a hálózati csatlakozót, majd néhány másodperc múlva dugja vissza. Győződjön meg közben róla, hogy a zavar megoldódott.

Karbantartás, ápolás, tárolás

FONTOS! Nedves kendővel történő tisztítás előtt húzza ki a hálózati csatlakozót a dugaszoló aljzatból. Csak a dart táblát tisztítsa nedves kendővel! A hálózati adapter nem kerülhet nedvességgel érintkezésbe!

Gyakori használat esetén a berendezés első része a gyakori érintés miatt bepiszkolódhat. Nedves ruhával törölje le az első részt, a gombokat és a kijelzőt. Oldószerként vizet és könnyű mosogatószert használjon. Majd puha, száraz ruhával törölje át. Ha huzamosabb ideig nem használja a berendezést, takarja le, hogy megóvja a portól. A terméket mindig szárazon és tisztán, szobahőmérsékleten tárolja.

Hulladékkezelés

A terméket és minden alkatrészét megfelelő hulladékelhelyező üzemnél vagy a kommunális hulladéklerakóban helyezze el. Vegye figyelembe az érvényben lévő előírásokat. Kérdéses esetben érdeklődjön a környezetbarát elhelyezésről a lerakóban. Elektromos berendezések ne kerüljenek a háztartási szemét közé.

3 év garancia

Ezen termék gyártása nagy gondossággal és folyamatos ellenőrzés mellett történt. Ön a termékre három év garanciát kap a vásárlás időpontjától. Kérjük őrizze meg a pénztárblokkot.
A garancia csak anyag- és gyártási hibákra érvényes, visszaélésszerű vagy szakszerűtlen kezelés esetén teljesen megszűnik. Az Ön törvényes jogait, kiváltképpen a szavatosságra vonatkozó jogait, ez a garancia nem korlátozza. Esetleges reklamáció esetén, kérjük, hívja fel a szerviz alábbi közvetlen telefonvonalát, vagy lépjen kapcsolatba velünk e-mailben. Szerviz szakembereink a további tennivalókat a lehető leggyorsabban egyeztetik Önnel. Minden esetben személyesen adunk tanácsot Önnek. A garanciális időt garancia, törvényes szavatosság vagy kulantéria alapján történő esetleges javítások nem hosszabbítják meg.
Ez a pótolt vagy megjavított alkatrészekre is érvényes. A garancia lejárta után felmerülő javítások költségeit Önnek kell fedezni.

IAN: 91561

(HU) Szerviz Magyarország
Tel.: 0640 102785
E-Mail: deltasport@lidl.hu

Termékéhez pótalkatrészek itt is találhatók: www.delta-sport.com, Szerviz rubrika - Pótalkatrész-ellátás Lidl

Čestitamo!
Z nakupom ste se odločili za kakovosten izdelek. Pred montažo in prvo uporabo izdelka, se z njim najprej seznanite. Natančno preberite naslednja navodila za montažo in opozorila. Izdelek uporabljajte le, kot je opisano in za določena področja uporabe. Navodila skrbno shranite. Pri prenosu izdelka tretji osebi, ji predajte tudi vse dokumente v zvezi z izdelkom.

Obseg dobave

1 x navodila za igranje in uporabo
1 x elektronska tarča za pikado
12 x držalo
12 x glavni del
12 x krilce
(po 3 x modre, zelene, rdeče in črne barve)
112 x soft-tips (konica)
1 x mrežni napajalnik
4 x vijak & vložek
1 x črta za označitev mesta, odkoder se meče
1 x šablona za vrtanje

Tehnični podatki

Elektronska tarča za pikado

Model: DS-1532
Mere:
pribl. 420 x 517 x 26 mm (Š x V x G),
Priključna vrednost: 9 V DC ⎓ 300 mA

= Razred zaščite III

Mrežni napajalnik

Model: EU: ASUC30E-090030
Model: UK: ASUC30B-090030
Vhod: 230 V/50 Hz
Izhod: 9 V ⎓ 300 mA

= Razred zaščite II

Predvidena uporaba

Ta proizvod je športna naprava in ni ustrezna za otroke mlajše od 14 let! Proizvodi vsebujejo drobne dele, ki jih otroci lahko pogoltnejo in zahteva kot športna naprava ciljno točnost, koncentracijo tako kot tudi visoko motorično sposobnost. Proizvod je namenjen le za privatno uporabo v notranjih prostorih in ne za komercialno uporabo na zunanjem področju.
Ta proizvod je primeren izključno za uporabo puščic z mehko konico (Soft-Tip). Uporaba puščic z jekleno konico povzroča nepopravljivo škodo.

⚠ Varnostni napotki

Nevarnost poškodbe!

- Ta naprava ni namenjena uporabi oseb (vključno z otroci) z omejenimi psihičnimi, senzoričnimi ali umskimi zmožnostmi ali z manjkajočimi izkušnjami in/ali znanjem, razen, če jih nadzoruje oseba, ki je zadolžena za njihovo varnost in jim daje napotke, kako morajo to napravo uporabljati.
- Otroci morajo biti nadzorovani, da je tako zagotovljeno, da se ne igrajo z napravo.
- S puščicami ne ciljajte na ljudi ali živali.
- Pazite na to, da se proizvod pri uporabi nahaja ali je postavljen na mestu, ki je čim bolj nedosto pno osebam.
- Ne pritrjujte naprave na vrata!
- Kovinske konice sploh ne smete uporabljati!

Preprečevanje materialne škode!

- Uporabljajte izključno ustrezne originalne konice nadomestne konice, da preprečite odbijanje puščic od tarče pikada. Dolge konice niso priporočljive za elektronske tarče pikada. Hitro se upog nejo in se odlomijo (Odstranjevanje zlomljenih konic iz tarče pikada – Iskanje napak, str. 64).
- Proizvod ne izpostavljajte ekstremnim vremenskim pogojem ali temperaturam.
- Proizvod zaščitite pred mokroto in vlažnostjo. Lahko pride do okvare elektronike.

⚠ Varnostni napotki mrežni napajalnik

POZOR!

Pomembna opozorila glede uporabe omrežnega napajalnika!

Opozorilo: Naprava se pri normalni uporabi segreje.

- Napajalnik uporabljajte samo v povezavi s pikadom DS-1532.
- Uporabljajte izključno napajalnik, ki ste ga prejeli z napravo!
- Če pride do okvare, uporabite izključno originalne nadomestne dele!
- Omrežni napajalnik najprej odstranite iz električnega omrežja, preden ločite povezavo med omrežnimnapajalnikom in pikadom.
- Omrežni napajalnik je primeren samo za uporabo v notranjih prostorih. Preprečujte stik z vlago.
- Omrežnega napajalnika ne uporabljajte, če sta ohišje ali kabel poškodovana.
- Napravo odstranite iz električnega omrežja, če je dalj časa ne uporabljate.
- Izhodnega kabla ne smete povezati v kratki stik.
- Zunanji priključni kabel tega transfor matorja se ne sme zamenjati; Če je kabel poškodovan, je transformator treba zavreči.

Navodila za montažo

Montaža tarče za pikado (prikaz B, C)

- Izberite ustrezno lokacijo s ca. 3 m prostega prostora.
- „Črta za označitev mesta“ se mora nahajati v razdalji 2,37 m od tarče pikada. Tarčo pikada pritrdite na steno tako, da se nahaja sredina bullseye v višini 1,73 m nad tlemi.
- S svinčnikom in priloženo šablono za vrtanje označite mesta za vrtanje. Oznake „+“ prikazujejo pritrditvena mesta na plošči za pikado. Oznake „O“ prikazujejo luknje na plošči za pikado za fiksno stensko montažo. Ploščo za pikado pritrdite z napravo za obešenje (3 vijaki) ali fiksno na steno (4 vijaki). Križ na sredini šablone za vrtanje prikazuje višino sredine “bullseye” na plošči. Ploščo za pikado namestite s priloženimi vijaki in vložki.

Sestavitev puščic za pikado (prikaz D)

Privijte konico in glavni del kot je prikazano na držalo ter vstavite razgrnjeno krilce v križno zarezo.

Oznaka in funkcija delov (prikaz A)

1. Enojna vrednost polja / Single: Število točk kot je prikazano
2. Dvojna vrednost polja / Double: Število točk x 2
3. Trojna vrednost polja / Triple: Število točk x 3
4. Bullseye: Zunanji sredinski krog šteje 25 točk; notranji sredinski krog 50 točk
5. Zunanji del tarče: met izven tarče, nič točk
6. Funkcijske tipke: glej poglavje Funkcijske tipke, str. 54 - 55
7. Prikaz rezultata: Izmenjaje se prikazujejo cilj / napotek, zadetek, skupni rezultat ter kateri igralec je na vrsti
8. Prikaz puščic: Prikazuje, koliko metov (puščic) ima igralec še na voljo
9. Score Board
10. Za prikazovanje Double In (DI), Double Out (DO) in za igro Count Down
11. Vtikač mrežnega napajalnika
12. Držalo za puščice
13. Priprava za obešanje
14. Izvrtine

Upravljanje s tarčo

Vklop/izklop

Izdelek je opremeljen s samodejnim izklopom. Za vklop izdelka povežite mrežni napajalnik z vtičnico in tarčo za pikado. Če se izdelek ne uporablja več kot 10 minut, se prikazi in sistemi samodejno izklopijo (vklop stanja pripravljenosti). Dokler je mrežni napajalnik v vtičnici, se izdelek „spomni" na zadnji doseženi rezultat.
S pritiskom na poljubno funkcijsko tipko se izdelek ponovno vključi. Za popoln izklop izdelka izvlecite vtikač mrežnega napajalnika.

Funkcijske tipke (prikaz A)

1 GAME

Pritisnite na to tipko, če želite izbrati igro. Na levi strani prikaza rezultata se prikaže igra (G01-27, glej tabela 1; str. 56), na desni strani prikaza rezultata se prikaže prva možnost igre.

2 OPTION

Pritisnite na to tipko, če želite izbirati med različnimi možnostmi ene igre (glej tabela 1; str. 56).

3 PLAYER / SCORE

Pritisnite to tipko, če pred začetkom igranja želite izbrati število igralcev.
Med igranjem se s pritiskom na tipko prikaže število točk vseh igralcev.
1x pritisk prikaže igralca 1 in 2
(3 rdeče lučke na levi strani Score Board),
2x pritisk prikaže igralca 3 in 4
(6 rdečih lučk na levi strani Score Board),
3x pritisk prikaže igralca 5 in 6
(9 rdečih lučk na levi strani Score Board),
4x pritisk prikaže igralca 7 in 8
(12 rdečih lučk na levi strani Score Board).

4 HANDICAP

Pritisnite to tipko, če pred začetkom igranja želite izbirati med težavnostnimi stopnjami / možnostmi za različne igralce.

Primer:
Želite igrati igro G01 s 3 igralci (vsak z različno nastavitvijo funkcije handicap - za igralce z različno sposobnostjo igranja).
Tako dolgo pritiskajte na tipko GAME, dokler se na levi strani prikaza rezultata ne prikaže igra G01.
Z 1x pritiskom na tipko PLAYER/SCORE izberite 3 igralce.

Z 2x pritiskom na tipko HANDICAP nastavite handicap za 3 igralce s 101 na 301. Nato 6x pritisnite na tipko PLAYER/SCORE, če želite priti do nastavitve za igralca 1 (preskok igralcev 4-8) Pritisnite 1x tipko HANDICAP, če želite nastaviti handicap igralca 1 s 101 na 201. Pritisnite 1x tipko PLAYER/SCORE, če želite izbrati igralca 2 in 5x tipko HANDICAP, če želite nastaviti handicap igralca 2 s 101 na 601. Pritisnite tipko START/NEXT za začetek igre.

5 ELIMINATE / TEAM

Pritisnite to tipko, če želite pred začetkom igre nastaviti igranje v moštvih (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4). Med igro se s pritiskom na tipko zbriše zadnji igralčev met enega.

6 CYBER MATCH

Pritisnite na to tipko, če želite začeti igrati proti virtualnemu nasprotniku. Z večkratnim pritiskom na tipko nastavite stopnjo igranja virtualnega nasprotnika (C1 = najtežji nasprotnik – C5 = najlažji nasprotnik).

7 DOUBLE

Pritisnite na to tipko za nastavitev funkcije Double in ali Double pri igri G01.

1x pritisk: Double In (rdeča lučka na levi strani Score Board, 10)

2x pritisk: Double Out (rdeča lučka na levi strani Score Board, 10)

3x pritisk: z Double In, Double Out (dve rdeči lučki na levi strain Score Board, 10)

4x pritisk: brez Double In, Double Out (brez rdečih lučk)

8 START / NEXT

Pritisnite na to tipko za začetek igre ali med igro za menjavo k naslednjemu igralcu.

9 SOUND / VOLUME

Pritisnite na to tipko, če želite nastaviti glasnost. Obstaja 7stopenj med „SOUND/ VOLUME izklop" in najvišjo stopnjo glasnosti.

10 MISS

Pritisnite to tipko, če želite zmanjšati število preostalih puščic v primeru zgrešitve tarče.

Izbira igre in seznam težavnostnih stopenj (tabela 1)

NR.	IGRA	HANDICAP	OPCIJA
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601; 701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	000;020;025
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600; 700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61; 71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60; 70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601; 701;801;901

Potek igre

Vsak igralec v enem krogu vrže 3 puščice. Krogi posameznih igralcev so prikazani v obeh poljih z rezultati. Tri majhne točke nad številom točk kažejo, koliko metov na krog je še na voljo. Po zaključku enega kroga se tarča samodejno nastavi na „Halt". S pritiskom na tipko START/NEXT med igro se izbere naslednji igralec in igra se nadaljuje.

Napotek: Puščice najlažje odstranite iz tarče tako, da jih izvlecete z rahlim obratom v desno.

Igre

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pri tej igri se število točk, ki jih zadanete z vsako puščico v enem krogu (3 meti na igralca) odšteje od (začetnega) trenutnega rezultata (npr. 301 ali 501 itd.). Igralec, ki prvi zniža rezultat na nič (in sicer natančno), dobi igro.

Zadetek prevelikega števila

Če igralec zadane večje število točk, kot je potrebno za zmanjšanje številke na nič, se krog ne šteje. Število točk se ponovno nastavi na stanje pred začetkom kroga. Če želite igro narediti bolj zahtevno, lahko uporabite tipko DOUBLE. S to funkcijo se nastavijo dodatne ovire na samem začetku in koncu igre.

Double In: igra se začne šele, ko vržete Double. Pred tem se točke ne odštevajo.

Double Out: Če želite končati z igro, mora igralec zadeti takšen Double, da se število točk natančno zniža na nič. Če po metu ostane 1, to velja kot previsok zadetek.

Double In/Out: Igralec mora začeti igro z Double in jo tudi končati.

Funkcija Dart Finish:

Ko ste z zniževanjem točk dosegli prag 180, je v tem modusu mogoče zaključiti igro s tremi puščicami. Tarča izračuna za to potrebne rezultate metov in ga prikaže za vsako puščico posebej. Če igralec prikazan cilj ne zadane, temveč želi zaključiti igro s preostalima puščicama, tarča na novo izračuna potreben rezultat pri metih.
Območje enojnega, dvojnega ali trojnega štetja se prikaže z znakom pred številkami. Enojno štetje se prikaže s črto spodaj, npr. ("_18"). Dvojno štetje se prikaže z 2 črtama („=18"). Trojno štetjte je prikazano s 3 črtami („≡18").
Enojni Bullseye se prikaže z vrednostjo „_25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Pri tej igri se igra izključno s številkami od 15 do 20 in z bullseye. Igralec, ki prvi zadane trikrat vse segmente, je zmagovalec. Za dosego le-tega smete igrati tudi z Double (zadetek šteje dvojno) in Triple (zadetek šteje trojno).
Možnost 000: igralec lahko zadane segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 in bullseye v poljubnem vrstnem redu.
Možnost 020: igralec mora zadeti segmente v naslednjem vrstnem redu:
20, 19, 18, 17, 16, 15 in nato še bullseye
Možnost 025: igralec mora zadeti segmente v naslednjem vrstnem redu:
bullseye 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – samo za dva igralca)

Tudi pri tej igri se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in bullseye. Igra sestoji iz dveh krogov. V prvem krogu poskusi en igralec zapreti segmente (s trikratnim zadetkom). Drugi igralec poskuša še ne zaprte segmente zadeti tako pogosto kot je le mogoče in tako zbira točke. Takoj ko je segment zaprt, drugi igralec tu ne more več dobiti točk. Če vse segmente zapre igralec 1, je krog 1 zaključen. Sedaj se začne drugi krog, v katerem igralca zamenjata vlogi. Igralec dve poskuša čim hitreje zapreti vse segmente in igralec 1 poskuša zbrati točke. Igra se zaključi, ko igralec 2 zaključi vse segmente. Igralec z višjim številom zbranih točk zmaga.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Tudi pri Score Cricket se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in bullseye.

E00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu.

E20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še bullseye.

E25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so: bullseye in nato še 15 – 20.

Vsak segment je „odprt", če ga katerikoli igralec trikrat zadane. Če so segment trikrat zadeli vsi igralci, je „zaprt". Igralec, ki „odpre" določeno število, je v „lasti" te številke in lahko pri tej številki tako dolgo zbira točke, dokler je vsi igralci ne zadanejo po trikrat in se tako segment zapre. Ko so vsi segmetni zaprti, zmaga igralec z najvišjim številom točk.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Tudi pri Cut Throat Cricket se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in bullseye.

C00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu.

C20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še bullseye.

C25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so: bullseye in nato še 15 – 20.

Po trikratnem zadetku enega segmenta je le-ta „odprt" in lahko zbirate točke v tem segmentu, dokler vsi igralci tega segmenta trikrat ne zadanejo. Točke, ki jih zbere igralec z meti, se prištejejo soigralcem. Cilj je soigralcem priigrati čim več točk. Ko so vsi igralci zaprli vse segmente, zmaga igralec z najnižjim številom točk.
Zato je tu najboljša strategija, da vse številke tako hitro kot je le mogoče zaprete, saj tako preprečite nasprotniku, da bi drugemu pripisal točke. Istočasno se tako ohranja možnost, da ostale igralce obremenite s točkami.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Tudi pri Double Score Cricket se točkujejo samo segmenti 15 – 20 in bullseye.

d00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu.

d20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še bullseye.

d25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so: bullseye in nato še 15 – 20.

Igra je enaka kot pri „Score Cricket" z razliko, da mora vsak igralec najprej zadeti območje z dvojnim štetjem pri vsakem segmentu, še preden začnejo šteti vsi ostali zadetki.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - za dva igralca in več)

Pri Shove-a-penny Cricket se prav tako točkujejo samo segmenti 15 – 20 in bullseye.

P00 – segmente lahko zadanete v poljubnem vrstnem redu

P20 – igralec mora zadeti segmente v vrstnem redu 20 – 15 in nato še bullseye

P25 – vrstni red, v katerem morate zadeti segmente so: bullseye in nato še 15 – 20

Cilj igre je za vsakega igralca popolniti vse tri prečke segmentov. Ko igralec zapre segment v enem krogu z zadetkom v dvojno ali trojno cono, ter tako več kot trikrat dobi točke, prejme nasprotni igralec prečke v dobro. V naslednjem krogu bi bil ta segment za igralca zaprt in nasprotni igralec ne dobi nadaljnjih prečk.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Pri tej igri lahko zadanete naslednje segmente:

Možnost 5: segmenti 1-5

Možnost 10: segmenti 1-10

Možnost 15: segmenti 1-15

Možnost 20: segmenti 1-20

Igralec mora zadeti segmente, ki so prikazane na napravi. Ko je bil segment zadet, se prikaže naslednji segment in naprava izjavi „Yes“ ali „No“. Igralec, ki prvi zadane vse segmente, zmaga.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

Pri tej igri štetejo samo območja z dvakratnim štetjem naslednjih segmentov:

Možnost 205: segmenti 1-5

Možnost 210: segmenti 1-10

Možnost 215: segmenti 1-15

Možnost 220: segmenti 1-20

Igralec mora zadeti segmente v območju z dvakratnim štetjem, ki so prikazani na napravi. Ko je bil segment zadet, se prikaže naslednji segment in naprava izjavi „Yes“ ali „No“. Igralec, ki prvi zadane vse segmente, zmaga.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

Pri tej igri štejejo območja s trikratnim štetjem naslednjih segmentov:

Možnost 305: segmenti 1-5

Možnost 310: segmenti 1-10

Možnost 315: segmenti 1-15

Možnost 320: segmenti 1-20

Igralec mora zadeti segmente v območju s trikratnim štetjem, ki so prikazani na napravi. Ko je bil segment zadet, se prikaže naslednji segment in naprava izjavi „Yes“ ali „No“. Igralec, ki prvi zadane vse segmente, zmaga.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Možnost: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ali 21 predstavlja število življenj posameznega igralca.

Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Na začetku igre se na zaslonu prikaže število točk za prvega igralca. Igralec mora sedaj poskusiti s tremi meti zadeti enako ali višje število točk. Če mu to ne uspe, izgubi življenje. Naslednji igralci morajo poskusiti doseči večje število točk od predhodnjega igralca. Če vam to ne uspe, boste izgubili eno življenje. Izbris števila točk s tipko „START“ ali trije napačni meti imajo za posledico odvzem ene točke-življenja. Ko igralec nima več točk-življenj, je izločen iz igre. Igralec, ki ima na koncu točke-življenja, zmaga.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Možnost: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 ali U21 predstavlja število življenj enega igralca.
Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Na začetku igre se na zaslonu prikaže število točk za prvega igralca. Igralec mora sedaj poskusiti s tremi meti zadeti manj od določenega števila točk, v nasprotnem primeru izgubi življenje. Število točk 0 ima za posledico odvzema ene točke-življenja. Naslednji igralci morajo poskusiti doseči manjše število točk od predhodnjega igralca, v nasprotnem primeru izgubijo točko-življenje. Izbris števila točk s tipko „START" ali trije napačni meti imajo za posledico odvzem ene točke-življenja. Ob pritisku na tipko „ELIMINATE/TEAM" naprava zbriše število točk, prišteje se 60 točk. Ob pritisku na tipko „MISS" naprava prav tako prišteje 60 točk. Ko igralec nima več točk-življenj, se ga izloči. Igralec, ki ima na koncu točke-življenja, zmaga.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Izbirate lahko med naslednjimi ciljnimi številkami: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Pri tej igri šteje vsaka točka, ki jo zadanete s puščico. Igralec, ki prvi doseže izbrano število točk ali jo preseže, je zmagovalec.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Možnost: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 določi število krogov. Vsak igralec lahko v enem krogu vrže tri puščice.
Cilj te igre je, doseči najvišje število točk. Igralec, ki po zaključku določenih krogov doseže najvišje število točk, zmaga.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Možnost: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 ali -21 predstavlja število igralčevih življenj. Na zaslonu se naključno prikaže segment, ki ga je treba zadeti v 10 sekundah, saj drugače morebitni zadetek ne šteje. Takoj ko boste zadeli veljavni segment v določenem času, se eno življenje odšteje. Zmaga igralec, ki ostane brez življenja.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Možnost: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ali 21 predstavlja število življenj posameznega igralca. Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Takoj ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (selektiranje). Igralec lahko sedaj izbere svoj segment točk tako, da meče v tarčo za pikado. S prvim zadetim segmentom se določi segment točk. Nato pritisnite tipko „NEXT" in naslednji igralec lahko izbere svoj segment točk. Takoj ko vsi igralci izberejo svoje segmente točk, se igra začne. Šele potem ko je igralec zadel svoj segment točk, lahko postane „Killer". Takoj ko igralec, ki je postal „Killer", zadane segment točk od drugega igralca, izgubi svoje življenje. Ko igralec, ki ima status „Killer", zadane svoj segment točk, izgubi status „Killer" ter eno točko-življenje. Če želi ponovno postati »Killer«, mora ponovno zadeti svoj prvotni segment točk. Zmagovalec je zadnji igralec s točkami-življenji. Status Killer je na zaslonu prikazan z „*I*-„.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Možnost: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219 ali 221 predstavlja število življenj posameznega igralca. Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Takoj ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (selektiranje). Igralci lahko sedaj tako kot pri igri „Killer" izberejo svoj segment točk. Šele ko je igralec zadel svoj segment točk v dvakratnem obroču, lahko postane „Killer". Takoj ko igralec, ki je postal „Killer", zadane segment točk od drugega igralca, le-ta izgubi eno življenje. Ko igralec, ki ima status „Killer", zadane svoj segment točk, izgubi status „Killer" ter eno točko-življenje. Če želi spet postati „Killer", mora igralec zadeti območje z dvakratnim štetjem v svojega prvotnem segmentu točk. Zmagovalec je zadnji igralec s točkami-življenji. Status Killer je na zaslonu prikazan z „*I*-„.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Možnost: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319 ali 321 predstavlja število življenj posameznega igralca. Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Takoj ko se igra začne, se na zaslonu prikaže „SEL" (selektiranje). Igralci lahko sedaj tako kot pri igri „Killer" izberejo svoj segment točk. Šele potem ko je igralec zadel svoj segment točk v območju s trikratnim štetjem, lahko postane „Killer".
Takoj ko igralec, ki je postal „Killer", zadane segment točk od drugega igralca, izgubi svoje življenje. Ko igralec, ki ima status „Killer", zadane svoj segment točk, izgubi status „Killer" ter eno točko-življenje. Če želi spet postati „Killer", mora igralec zadeti območje s trikratnim štetjem v svojem prvotnem segmentu točk. Zmagovalec je zadnji igralec s točkami-življenji.
Status Killer je na zaslonu prikazan z „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Cilj igre je v tem, v vsakem krogu znižati vnaprej nastavljeni rezultat z 51,61, 71, 81 ali 91. Če želite doseči rezultat, mora biti skupno število točk za vsak krog deljivo s 5. Če na primer igralec v enem krogu doseže 20 točk, potem je rezultat 4 (20÷5=4). Vsak rezultat, ki ga ni mogoče deliti s 5, se ne upošteva. Če ena od 3 puščic ne zadane, se šteje, da je brez rezultata. Prvi igralec, ki najprej doseže izbrano število točk ali jo prekorači, je zmagovalec.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Možnost 1: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 1 – 20 in nato še bullseye.

Možnost 5: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 5 – 20 in nato še bullseye.

Možnost 10: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 10 – 20 in nato še bullseye.

Možnost 15: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 15 – 20 in nato še bullseye.

Štejejo samo zadetki v pravem vrstnem redu. Igralci imajo samo enkrat možnost, da zadanejo konkretni segment. V primeru, da zgrešite eno številko, ne dobite točk in nadaljuje se z naslednjo številko. Zmaga igralec, ki je zbral največ točk.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Opcija 201: Zadeti morate segmente v vrstnem redu od 1 – 20 v cono za dvojno štetje, nato pa še sredino „bullseye“.

Opcija 205: Zadeti morate segmente v vrstnem redu od 5 – 20 v cono za dvojno štetje, nato pa še sredino „bullseye“.

Opcija 210: Zadeti morate segmente v vrstnem redu od 10 – 20 v cono za dvojno štetje, nato pa še sredino „bullseye“.

Opcija 215: Zadeti morate segmente v vrstnem redu od 15 – 20 v cono za dvojno štetje, nato pa še sredino „bullseye“.

Štejejo se izključno zadetki v cono za dvojno štetje posameznega segmenta. Zadetki v cono z enojnim ali trojnim štetjem ne štejejo. Igralec z največjim številom točk je zmagovalec.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Možnost 301: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 1 – 20 v območju s trikratnim štetjem.

Možnost 305: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 5 – 20 v trikratni coni.

Možnost 310: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 10 – 20 v območju s trikratnim štetjem.

Možnost 315: Segmente morate zadeti v vrstnem redu od 15 – 20 v območju s trikratnim štetjem.

Tudi ta igra deluje kot Shanghai G20, pri čemer štejejo izključno zadetki v območju s trikratnim štetjem v vsakokratnem segmentu. Zadetki v območju z enojnim štetjem ali dvojnim štetjem ne štejejo. Zmaga igralec z najvišjim številom točk.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Igralci eden za drugim mečejo v krogih v polja s številkami 1 -18 in jih morajo zadeti (krog 1 = meče se v polje številka 1, krog 2 = meče se v polje številka 2 itd.). Cilj igre je, da v vsakem krogu dobite čim manj točk.
Štetje zadetkov:
Triple = 1 točka (najboljši zadetek, na vrsti je naslednji igralec)
Double = 2 točki
Single = 3 točke
Brez zadetka v vnaprej danem polju = 5 točk
Za vsako polje ima igralec na voljo 3 mete. Če je igralec z zadetim Double v prvem metu zadovoljen, lahko takoj prepusti metanje naslednjemu igralcu in za dobi za zadeto polje 2 točki.
Če igralec s prvim metom zadane Single v polju, ki ga mora zadeti, dobi 3 točke. Sedaj se lahko odloči, da metanje prepusti naslednjemu igralcu, ali pa se odloči za drugi met. Če zgreši polje, ki bi ga moral zadeti, se njegovo število točk poveča s 3 na 5. Če z drugim metom zadane Double, se njegovo število točk zmanjša s 3 na 2 in ponovno lahko konča z igranjem oz. še tretjič meče ter s z zadetkom triple izboljša svoj rezultat (ali ga poslabša).
Igralec, ki prekorači število točk izbranih v okviru možnosti, se izloči iz igre. Zmagovalec je, kdor ostane zadnji igralec ali ima po 18 poljih najnižje število točk.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cilj igre je, da zadanete vrsto segmenta, ki se prikaže na zaslonu. Izbirate lahko med možnostmi igranja „132“, „141“, „168“ ali „189“.
Pri možnosti 132 morate zadeti serijo segmentov 15, 4, 8, 14 in 3.

Pri možnosti 141 morate zadeti serijo segmentov 17, 13, 9, 7 in 1.
Pri možnosti 168 morate zadeti serijo segmentov 20, 16, 12, 6 in 2.
Pri možnosti 189 morate zadeti serijo segmentov 19, 10, 18, 5 in 11.
Vsak segment morate zadeti trikrat, preden prikaz na zaslonu preide k naslednjemu segmentu. Zadetek v segmentu z enojni štetjem šteje enkrat, v območju z dvojnim štetjem dvojno in v območju s trojnim štetjem trojno. Igralec, ki je vse segmente zadel trikrat, je zmagal.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Možnost 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 ali 21 predstavlja število življenj posameznega igralca. Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Na zaslonu se prikaže segment, ki ga mora igralec zadeti (naključni vrstni red). Če igralec s prvo ali drugo puščico zadane vnaprej določeni segment, lahko s svojim naslednjim metom določi segment naslednjemu igralcu. Če zadane v 3. poskusu, ne izgubi življenja in enaki segment mora zadeti naslednji igralec. Če igralec z nobenim od treh puščic ne zadane vnaprej določenega segmenta, izgubi eno življenje, sedaj je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec je zadnji igralec s točkami-življenji. Pri Big Little Simple štejejo samo sektorji; ni razlike med Single, Double ali Triple.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Možnost H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 ali H21 predstavlja število življenj enega igralca. Vsak igralec ima ob začetku na voljo nastavljeno število življenj. Na zaslonu se prikaže polje, ki ga mora igralec zadeti (naključni vrstni red).

Če igralec s prvo ali drugo puščico zadane vnaprej določeno polje, lahko s svojim naslednjim metom določi polje naslednjemu igralcu. Če zadane v 3. poskusu, igralec ne izgubi življenja in enako polje mora zadeti naslednji igralec. Če igralec z nobenim od treh puščic ne zadane vnaprej določenega polja, izgubi eno življenje, sedaj je na vrsti naslednji igralec. Zmagovalec je zadnji igralec s točkami-življenji.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pri tej igri se prišteje vsako zadeto število v krogu (vsak igralec 3 meti) k začetnemu rezultatu „Nič". Igralec, ki prvi natančno zadane vnaprej predvideno nastavljeno število, zmaga.

Zadetek prevelikega števila:
Če igralec zadane večje število točk, kot je potrebno za natančno dosego ciljnega števila, se krog ne šteje. Število točk se ponovno nastavi na stanje pred začetkom kroga.

Vrnitev na NIČ s strani drugih igralcev:
Če igralec natančno zadane rezultat, ki ga je dosegel že igralec pred njim, se igralca s prejšnjega rezultata vrne nazaj na ničlo.

Primer:
Število točk igralec 1: 20
Število točk igralec 2: 50
Število točk igralec 3: 30
Število točk igralec 4: 00
Igralec 4 je na vrsti in zadane s prvo puščico 20. Igralec 1 se tako ponovno vrne na ničlo. Igralec 4 s svojo drugo puščico zadane 10 in ima skupno število točk 30. Igralec 3 se tako ponovno vrne na nič. S svojo 3. puščico igralec 4 zadane 1 in je skupno dosegel 31 točk.

Iskanje napake

Ni toka

Zagotoviti, da je adapter vtaknjen v vtičnico in da se nahaja priključek adapterja v priključni dozi tarče pikada.

Nobenih rezultatov

Preverite, če se igra nahaja v modusu »Nastavitve« ali v modusu »Premor«. Potem preverite, če se zatikajo ali so zataknjena polja z rezultati ali funkcijske tipke.

Zataknjen element z rezultatom ali zataknjena funkcijska tipka

Med transportom ali med normalnim delovanjem tarče pikada se lahko zgodi, da se elementi z rezultati začasno zataknejo in ne štejejo več rezultatov. Odmevati začne opozorilni signal in prikaz kaže utripajoče zataknjen element. Nežen poteg puščice ven iz elementa ali pomikanje elementa sem in tja z blagim pritiskom prsta sprosti običajno element hitro. Igra se lahko potem nadaljuje, štetje rezultatov se odvija točno od tam dalje, kjer je bila igra prekinjena.

Odstranitev odlomljenih konic puščic

Soft-Tips so sicer varnejše v ravnanju, vendar niso trajne. Če bi se konica enkrat zlomila in ostala v tarči pikada, jo poskušajte previdno izvleci z ustreznimi kleščami. Če bi se konica tako malo zlomila, da ne bi več štrlela iz tarče pikada, se lahko potisne skozi odprtino v tarči. Mehka konica ne more poškodovati elektronike, ki leži za elementom. Za ta postopek izrecno priporočamo uporabo še dobre Soft-Tips puščice.
Na kratko odlomljene konice nikoli ne potiskajte z ostrim kovinskim predmetom skozi tarčo pikada, ker lahko kovinska konica privede do lažjih poškodb tarče, če je privedena pregloboko v tarčo pikada. Težja kot je puščica, večja je nevarnost zloma konice.

Nihanje toka ali elektromagnetne motnje

V ekstremnih situacijah, če so prisotni masivni elektromagnetni motilni impulzi, lahko pride do izpada elektronike ali lahko le-ta daje napačne rezultate.

Primeri:

Pri močnih neurjih, ekstremnih nihanjih omrežnega toka, motnjah napetosti ali postavitvi pikada preblizu električnim motorjem ali pri mikrovalovnih.
Za ponovno vzpostavitev normalnega delovanja je potrebno omrežno stikalo za več sekund povleci ven in nato ponovno vtakniti. Pri tem morate seveda zagotoviti, da je bil odstranjen vzrok okvare.

Vzdrževanje, nega, shranjevanje

VAŽNO! Pred čiščenjem z vlažno krpo izvlecite vtič iz vtičnice. Tarčo za pikado čistite samo z vlažno krpo! Mrežni napajalnik ne sme priti v stik z vlago!

Pri pogosti uporabi tega proizvoda, pride v glavnem na sprednji strani onesnaževanja zaradi dotikanja s prsti. Očistite sprednji del, tipke in okna z vlažno krpo. Kot razredčilo priporočamo vodo z malo blagega sredstva za pomivanje. Nato ponovno obrisati s suho, mehko krpo. Pri daljšem ne uporabljanju, je najboljše, da proizvod pokrijete s krpo, da ga zaščitite pred prahom. Proizvod hranite vedno na suhem in čistem v ogrevanem prostoru.

Napotki za odstranitev

Odstranite proizvod in vse komponente, ki spadajo zraven preko dovoljenega obrata za odstranitev ali preko Vaše komunalne ustanove za odstranjevanje. Upoštevajte aktualne veljavne predpise.
V primeru dvoma, se pozanimajte pri Vaši ustanovi za odstranjevanje o okolju primerni odstranitvi. Električne naprave ne sodijo v gospodinjske odpadke.

3 leta garancije

Izdelek je bil izdelan skrbno in pod stalnim nadzorom. Garancija izdelka velja 3 leta od datuma nakupa. Prosimo shranite račun. Garancija velja le za napake v materialu in proizvodnji ter ugasne ob zlorabi ali neustrezni uporabi izdelka. Vaše pravne koristi, posebno pravica do garancije, s to garancijo niso omejene.
V primeru pritožb se prosimo obrnite na spodaj navedeno telefonsko številko servisa ali nam pošljite elektronsko pošto. Naši sodelavci na servisu se bodo tako hitro kot je le mogoče dogovorili z Vami glede nadaljnjih ukrepov. Vsekakor bomo osebno stopili v stik z Vami.
Čas garancije se zaradi morebitnih popravil na podlagi garancije, pravnih koristi ali kulantnosti ne podaljša. To velja tudi za nadomeščene ali popravljene dele.
Po poteku garancije so popravila plačljiva.

IAN: 91561

(SI) Servis Slovenija
Tel.: 080080917
E-Mail: deltasport@lidl.si

Nadomestne dele za Vaš izdelek najdete na: www.delta-sport.com, rubrika servis - servis z rezervnimi deli Lidl

Garancijski list

1. S tem garancijskim listom jamčimo DELTA-SPORT HANDELSKONTOR GMBH, da bo izdelek v garancijskem roku ob normalni in pravilni uporabi brezhibno deloval in se zavezujemo, da bomo ob izpolnjenih spodaj navedenih pogojih odpravili morebitne pomanjkljivosti in okvare zaradi napak v materialu ali iz delavi oz. po svoji presoji izdelek zamenjali ali vrnili kupnino.
2. Garancija je veljavna na ozemlju Republike Slovenije.
3. Garancijski rok za proizvod je 3 lega od dneva nabave.
4. Kupec je dolžan okvaro javiti pooblaščenemu servisu oz. se informirati o nadaljnjih postopkih na zgoraj nave deni telefonski številki. Svetujemo vam, da pred tem natančno preberete navodila o sestavi in uporabi izdelka.
5. Kupec je dolžan pooblaščenemu servisu predložiti garancijski list in račun, kot potrdilo in dokazilo o nakupu.
6. V primeru, da proizvod popravlja nepooblaščeni servis ali oseba, kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije.
7. Vzroki za okvaro oz. nedelovanje izdelka morajo biti lastnosti stvari same, in ne vzroki, ki so zunaj proizvajalčeve oz. prodajalčeve sfere. Kupec ne more uveljavljati zahtevkov iz te garancije, če se ni držal priloženih na vodil za sestavo in uporabo izdelka ali, če je izdelek kakorkoli spremenjen ali nepravilno vzdrževan.
8. Jamčimo servisiranje in rezervne dele za minimalno dobo, ki je zahtevana s strani zakonodaje.
9. Obrabni deli oz. potrošni material so izvzeti iz garancije.
10. Vsi potrebni podatki za uveljavljanje garancije se nahaja jo na dveh ločenih dokumentih (garancijski list, račun).
11. Ta garancija proizvajalca ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.

Prodajalec:
Lidl d.o.o.k.d., Pod lipami 1, SI-1218 Komenda

Srdečně blahopřejeme!
Vaší koupí jste se rozhodli pořídit si kvalitní výrobek. Před montáží a vlastním uvedením do provozu se nejdříve seznamte s výrobkem. K tomu si přečtěte pozorně následující návod k montáži a bezpečnostní upozornění. Používejte výrobek jen podle uvedeného popisu a jen v uvedených oblastech. Tento návod si dobře uschovejte.
Při předávání výrobku třetí osobě předávejte i tento návod.

Obsah dodávky

1 x Návod ke hře a obsluze
1 x Elektronický terč na šipky
12 x Držátko
12 x Stopka
12 x Křídlo
(po 3 modrých, zelených, červených a černých)
112 x Soft-špičky (Špička)
1 x Síťový adaptér
4 x Šroub & Hmoždinka
1 x Meta na házení
1 x Vrtací šablona

Technické údaje

Elektronický terč na šipky

Model: DS-1532
Rozměry:
cca 420 x 517 x 26 mm (š x v x h),
Hodnoty napájení: 9 V DC ⎓ 300 mA

= Ochranná třída III

Síťový adaptér

Model: EU: ASUC30E-090030
Model: UK: ASUC30B-090030
Vstup: 230 V/50 Hz
Výstup: 9 V ⎓ 300 mA

= Ochranná třída II

Použití k určenému účelu

Tento výrobek je sportovním zařízením a není vhodný pro děti do 14 let! Výrobek obsahuje drobné díly, které by děti mohly spolknout a jako sportovní zařízení vyžaduje přesné zacílení, koncentraci a má vysoké nároky na motoriku.
Výrobek je určen pouze pro privátní použití ve vnitřních prostorech, nepočítá se s použitím pro podnikání nebo použití na volném prostranství. Výrobek je vhodný výlučně pro použití šipek s měkkou špičkou (Soft-Tip).
Použití šipek s ocelovou špičkou způsobuje neopravitelné škody.

⚠ Bezpečnostní upozornění

Nebezpečí poranění!

- Toto zařízení není určeno k používání osobami (včetně dětí) s omezenými fyzickými, senzorickými nebo duševními schopnostmi nebo nedostatečnou zkušeností a/nebo nedostatečnou znalostí, ledaže by měly dozor osoby odpovědné za jejich bezpečnost nebo by od ní obdržely instrukce jak se zařízení používá.
- Na děti by se měl dávat pozor, aby si se zařízením nehrály.
- Šipky nesměrujte nebo neházejte na osoby nebo zvířata.
- Dbejte na to, aby se výrobek při používání nacházel resp. byl instalován na místě, které je pro osoby pokud možno co nejméně přístupné.
- Neupevňovat na dveře!
- Kovové špičky s nesmí vůbec používat!

Vyloučení věcných škod!

- Jako náhradní špičky používejte výlučně pasující originální špičky, abyste se vyhnuli odrážení šipek od terče pro šipky. Dlouhé špičky nemusí být pro elektronické desky pro šipky doporučovány. Rychle se ohýbají nebo se snadno lámou (Odstraňování ulámaných špiček z desky pro šipky – hledání chyby, stránka 78).
- Výrobek nevystavujte extrémním povětrnostním podmínkám nebo teplotám.
- Chraňte výrobek před mokrem a vlhkostí. Mohla by se poškodit elektronika.

⚠ Bezpečnostní upozornění k síťovému adaptéru

POZOR!

Důležité pokyny k použití síťového adaptéru!

Upozornění: Přístroj se za normálního provozu zahřívá.

- Používejte adaptér jen pro terč DS-1532.
- Používejte jen dodaný síťový adaptér!
- Při opravě poškozeného adaptéru používejte jen originální náhradní díly!
- Než přerušíte spojení adaptéru s terčem, vytáhněte nejdříve zástrčku adaptéru ze sítě.
- Síťový adaptér je vhodný jen k používání v místnostech. Zabraňte působení vlhkosti.
- Nepoužívejte adaptér, jestliže jsou jeho těleso nebo přívodní kabel poškozené.
- Jestliže nebudete síťový adaptér delší dobu používat, vytáhněte zástrčku jeho přívodního kabelu ze sítě.
- Výstupní napětí adaptéru se nesmí spojovat na krátko.
- Vnější přívodní kabel transformátoru nelze vyměnit; jestliže je kabel poškozený musí se trans formátor sešrotovat.

Návod k montáži

Montáž terče (obrázek B, C)

- Zvolte vhodné stanoviště se zhruba 3 m volného místa.
- „Meta na házení" se nachází ve vzdálenosti 2,37 m od desky pro šipky. Desku pro šipky upevněte na stěnu tak, aby se střed terče nacházel ve výšce 1,73 m nad podlahou.
- Označte si tužkou pro vrtání odpovídající polohy otvorů pomocí dodané šablony. Značky „+" ukazují polohu otvorů pro závěs terče. Značky „O" ukazují polohu otvorů pro trvalou montáž terče přímo na stěnu. Montujte Dartboard buď pomocí závěsu (3 šrouby) nebo přímo na stěnu (4 šrouby). Křížek ve středu šablony značí výšku bullseye na Dartboardu. Nakonec namontujte Dartboard přiloženými šrouby a hmoždinkami.

Montáž šipek (obrázek D)

Našroubujte špičku a stopku na držátko a zastrčte přeložená křídla do křížové štěrbiny.

Popis a funkce jednotlivých dílů (obr. A, C)

1. Jednoduše / Single: Počet bodů podle ukazatele
2. Dvojnásobně / Double: Počet bodů x 2
3. Trojnásobně / Triple: Počet bodů x 3
4. Bullseye: Vnější kruhový pruh se počítá za 25 bodů; vnitřní kruh za 50 bodů
5. Záchytný kruhový pruh: hod na hranu, žádný bod
6. Funkční tlačítka: viz. kapitola Funkční tlačítka, stránka 68 - 69
7. Ukazatel výsledků: ukazuje střídavě cíl / poznámku, zásahy, celkový výsledek a který hráč je na řadě
8. Ukazatel pro šipky: Ukazuje kolik hodů (šipek) hráči ještě zbývá
9. Score Board
10. Ukazatel stavu pro Double In (DI), Double Out (DO) a pro hru Count Down
11. Zástrčka pro síťový adaptér
12. Držák šipky
13. Závěs
14. Vrtané otvory

Obsluha terče

Zapnutí a vypnutí

Artikl je vybavený vypínací automatikou. Před zapnutím artiklu ho nejdříve připojte pomocí síťového adaptéru na zásuvku s elektrickým proudem. Jestliže je artikl 10 minut nepoužívaný, vypnou se automaticky ukazatele a všechny systémy (Standby). Pokud zůstane připojený síťový adaptér, „vzpomene si" artikl vždy na poslední stav hry. Artikl je možné zase zapnout stisknutím libovolného funkčního tlačítka.
Pro úplné vypnutí artiklu vytáhněte zástrčku ze zásuvky.

Funkční tlačítka (obr. A)

1 GAME

Pro výběr hry stiskněte toto tlačítko. Na levém ukazateli se ukáže hra (G01-27, viz. tabulka 1; stránka 70), na pravé straně pak první volba hry.

2 OPTION

Stiskněte toto tlačítko pro volbu různých možností během hry (viz. tabulka 1, stránka 70).

3 PLAYER / SCORE

Stiskněte toto tlačítko před začátkem hry pro navolení počtu hráčů.
Stlačení tlačítka během hry se ukáže počet bodů všech hráčů.
1 stisknutí ukáže hráče 1 a 2 (3 červená světla na levém Score Boardu),
2 stisknutí ukáží hráče 3 a 4 (6 červených světel na levém Score Boardu),
3 stisknutí ukáží hráče 5 a 6 (9 červených světel na levém Score Boardu),
4 stisknutí ukáží hráče 7 a 8 (12 červených světel na levém Score Boardu).

4 HANDICAP

Stiskněte toto tlačítko před začátkem hry pro volbu různých stupňů obtížnosti / pro volbu nastavení různých hráčů.

Příklad:
Hrát hru G01 se 3 hráči (všichni hráči mají rozdílný handicap).
Stiskněte tolikrát tlačítko GAME, až se ukáže na levé straně ukazatele hra G01.
Zvolte jedním stisknutím tlačítka PLAYER/ SCORE 3 hráče.

Navolte dvojím stisknutím tlačítka HANDICAP a zvolte handicap pro 3 hráče od 101 do 301.
Nakonec stiskněte 6x tlačítko PLAYER/SCORE pro přechod do nastavení pro hráče 1 (hráči 4-8 budou vynechány). Stiskněte 1x tlačítko HANDICAP pro nastavení handicapu hráče 1 od 101 do 201. Stiskněte 1x tlačítko PLAYER/SCORE pro navolení hráče 2 a 5x tlačítko HANDICAP pro zvolení handicapu hráče 2 od 101 do 601. Pro zahájení hry stiskněte tlačítko START/NEXT.

5 ELIMINATE / TEAM

Před začátkem hry stiskněte toto tlačítko pro volbu hry týmů (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4). Stlačení tlačítka během hry se eliminuje poslední hod jednoho hráče.

6 CYBER MATCH

Stiskněte toto tlačítko pro začátek hry proti virtuálnímu soupeři. Několikanásobným stlačením tlačítka můžete nastavit stupeň obtížnosti hry proti virtuálnímu soupeři (C1 = nejsilnější soupeř - C5 = nejlehčí soupeř).

7 DOUBLE

Stiskněte toto tlačítko pro nastavení funkce Double In nebo Double Out při hře G01.

1 stisknutí: Double In (červené světlo na levém Score Boardu, 10)

2 stisknutí: Double Out (červené světlo na levém Score Boardu, 10)

3 stisknutí: s Double In, Double Out (2 červená světla na levém Score Boardu, 10)

4 stisknutí: bez Double In, Double Out (nesvítí žádné červené světlo)

8 START / NEXT

Stiskněte toto tlačítko pro zahájení hry nebo během hry pro přechod k dalšímu hráči.

9 SOUND / VOLUME

Stiskněte toto tlačítko pro nastavení hlasitosti. K dispozici je 7 stupňů hlasitosti mezi „SOUND/VOLUME vypnuto" a maximální hlasitostí.

10 MISS

Stiskněte toto tlačítko pro redukci počtu zbývajících šipek při nezasáhnutí terče.

Volba hry a listina stupňů obtížnosti (tabulka 1)

NR.	HRA	HANDICAP	VOLBA
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Průběh hry

V jednom kole hází každý hráč 3 šipky. Počet odehraných kol každého hráče se ukazují v obou polích s výsledky. Tři malé body nad stavem počtu bodů udávají počet hodů, které ještě zbývají ve hraném kole. Po ukončení kola se nastaví terč automaticky na „stop". Stlačením tlačítka START/NEXT během hry se navolí další hráč a hra pokračuje.

Poznámka: Šipku vytáhnete z terče nejlépe mírným pootočením doprava.

Hry

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Při této hře se odečítá počet bodů dosažených každou šipkou v jednom kole (každý hráč má 3 hody) od počátečního stavu (např. 301 nebo 501, atd.). Vyhrává hráč, který jako první dosáhne přesně stavu 0.

Překročení počtu bodů:

Jestliže hráč překročí nutný počet bodů pro dosažení přesně nuly, pak se jeho kolo nepočítá. Počet bodů se nastavuje zpátky na hodnotu před probíhajícím kolem. Pro ztížení hry je možné použít ještě funkční tlačítko DOUBLE. Touto funkcí se nastavuje přídavné ztížení hry na začátku a konci hry.

Double In: Hra začíná teprve tehdy až někdo hodí Double.

Předtím dosažené počty bodů se nepočítají.
Double Out: Pro ukončení hry musí hráč dosáhnout Double redukující počet bodů přesně na nulu. Jestliže zůstane po hodu 1 bod platí to jako překročení nutného počtu bodů.

Double In/Out: Hráč musí začít a ukončit hru hozením Double.

Funkce terče Finish

Po dosažení hranice 180 odpočítávaných bodů je možné ukončit hru v tomto režimu třemi šipkami. Terč vypočítává k tomu potřebné výsledky hodů a ukazuje je to pro každou šipku zvlášť. Jestliže hráč nedosáhne ukázaný cíl a může přesto může ukončit hru oběma zbývajícími šipkami, vypočítá terč nově výsledky hodů. Jednoduše, dvojitě nebo trojitě je ukázáno znaménkem před číslem. Jednoduše je značené jednou čárkou dole, např. („_18"). Dvojitě je značené 2 čárkami („=18"). Trojitě 3 čárkami („≡18").
Jednoduše bullseye je značené hodnotou „_25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Při této hře se hraje jen s čísly od 15 do 20 a s Bullseye. Vítězem je hráč, který zasáhne jako první třikrát všechny segmenty. K dosažení tohoto výsledku se smí používat i Double (zásah platí dvojnásobně) a Triple (zásah platí trojnásobně).

Volba 000: hráč může zasáhnout segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a bullseye v libovolném pořadí.

Volba 020: hráč musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí 20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakonec bullseye.

Volba 025: hráč musí zasáhnout segmenty v následujícím pořadí: bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – od dvou hráčů)

I při této hře se započítávají jen segmenty 15 až 20 a bullseye. Hra má dvě kola. V prvním kole zkouší jeden hráč uzavřít segmenty (trojnásobným zásahem). Druhý hráč zkouší zasáhnout co nejvíce krát neuzavřené segmenty, aby nasbíral co nejvíce bodů. Jakmile je uzavřený jeden segment nemůže zde druhý hráč bodovat. První kolo skončí, když uzavře první hráč všechny segmenty. Potom začne druhé kolo, ve kterém si vymění hráči role. Druhý hráč zkouší co nejrychleji uzavřít všechny segmenty a první hráč zkouší sbírat body. Hra končí, jakmile uzavřel druhý hráč všechny segmenty. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

I při hře Score Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a bullseye.

E00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí.

E20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec bullseye.

E25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: bullseye a potom segmenty 15 až 20.

Každý segment je „otevřený“, jestliže ho zasáhne jeden hráč třikrát. Segment je „uzavřený“, jestliže ho zasáhli všichni hráči třikrát. Hráč, který „otevře“ určité číslo je jeho vlastníkem a může na tomto čísle tak dlouho sbírat body dokud všichni hráči nezasáhnou třikrát segment, segment se tím zavře. Po uzavření všech segmentů je vítězem hráč s nejvyšším počtem bodů.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

I při hře Cut Throat Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a bullseye.

C00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí.

C20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec bullseye.

C25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: bullseye a potom segmenty 15 až 20.

Po trojnásobném zásahu je segment „otevřený“, potom je možné sbírat v tomto segmentu body tak dlouho než zasáhnout všichni hráči třikrát. Body, které dosáhl jeden hráč se připočítávají spoluhráčům. Cílem je přidat spoluhráčům co nejvíce bodů. Po uzavření všech segmentů všemi hráči vítězí hráč s nejnižším počtem bodů. Proto je zde nejlepší strategií co nejrychleji uzavřít všechna čísla a tím bránit protihráči, aby připočítával body. Současně se zachovává možnost zatížení protihráčů body.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

I při hře Double Score Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a bullseye.

d00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí.

d20 – hráč musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec bullseye.

d25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: bullseye a potom segmenty 15 až 20.

Hra je stejná jako „Score Cricket“ s výjimkou toho, že musí hráč nejdříve zasáhnout dvojitou zónu každého segmentu než se započítávají další zásahy.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - od dvou hráčů)

I při hře Shove-a-penny Cricket se započítávají jen segmenty 15 až 20 a bullseye.

P00 – segmenty se smí zasáhnout v libovolném pořadí.

P20 – hráči musí zasáhnout segmenty v pořadí 20 až 15 a nakonec bullseye.

P25 – segmenty se musí zasáhnout v následujícím pořadí: bullseye a potom segmenty 15 až 20.

Pro každého hráče je cílem hry vyplnění všech tří sloupců segmentů. Jestliže hráč uzavře zásahy v jednom kole dvojnásobnou nebo trojnásobnou zónu a je tím častěji než třikrát hodnocený, připočítávají se sloupce soupeři. V dalším kole je tento segment pro hráče uzavřený a soupeř nedostane žádné další sloupce.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Při této hře smějí být zasažené následující segmenty:

Volba 5 - segmenty 1 až 5

Volba 10 - segmenty 1 až 10

Volba 15 - segmenty 1 až 15

Volba 20 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout segmenty, které ukáže přístroj. Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“. Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne jako první všechny segmenty.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

Při této hře jsou platné jen dvojité zóny následujících segmentů:

Volba 205 - segmenty 1 až 5

Volba 210 - segmenty 1 až 10

Volba 215 - segmenty 1 až 15

Volba 220 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout přístrojem určené segmenty ve dvojité zóně.
Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“.
Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne všechny segmenty.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

Při této hře jsou platné jen trojité zóny následujících segmentů:

Volba 305 - segmenty 1 až 5

Volba 310 - segmenty 1 až 10

Volba 315 - segmenty 1 až 15

Volba 320 - segmenty 1 až 20

Hráč musí zasáhnout přístrojem určené segmenty ve trojité zóně. Po zasažení segmentu ukáže přístroj další segment a komentuje postup výrazy „Yes“ nebo „No“. Vítězí hráč, který nejdříve zasáhne všechny segmenty.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Volba: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 představuje počet životů hráče.
Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Na začátku udá přístroj na displeji počet bodů pro prvního hráče. Hráč musí zkusit dosáhnout nebo překročit třemi hody zadaný počet bodů. Jestliže se to nepodaří, pak ztrácí jeden život. Následující hráči musí dosáhnout větší počet bodů než předcházející hráč. Jestliže se jim to nepodaří ztrácejí jeden bod života. Smazání stavu bodů, tlačítkem „START" nebo tři chybné hody mají za následek stržení jednoho bodu života. Hráč, který už nemá další životy vypadne. Vítězí hráč, který má jako jediný ještě život.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Volba: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 nebo U21 představuje počet životů hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Na začátku udá přístroj na displeji počet bodů pro prvního hráče. Hráč musí zkusit třemi hody dosáhnout menší než zadaný počet bodů, jestliže se mu to nepodaří ztrácí jeden život. Dosažený počet 0 znamená také ztrátu jednoho života. Následující hráči musí dosáhnout menší počet bodů než předcházející hráč, jinak ztratí jeden život.
Smazání stavu bodů, tlačítkem „START" nebo tři chybné hody mají za následek stržení jednoho života. Stisknutím tlačítka „ELIMINATE/TEAM" smaže přístroj stav bodů a přičte se 60 bodů. Stisknutím tlačítka „MISS" přičte přístroj také 60 bodů. Hráč, který už nemá další životy vypadne. Vítězí hráč, který má jako jediný ještě život.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Můžete zvolit následující body k dosažení: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Při této hře se započítává počet bodů každé šipky, která zasáhla terč. Vítězí hráč, který jako první dosáhne nebo překročí navolený počet bodů.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Volba: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 určuje počet kol. Každý hráč smí hodit v jednom kole tři šipky. Cílem hry je dosáhnout nejvyšší celkový výsledek. Vítězí hráč, který dosáhne na konci určeného počtu kol nejvyšší počet bodů.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Volba: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 nebo -21 představuje počet životů jednoho hráče. Náhodnou volbou ukáže přístroj na displeji segmenty, které musí být zasažené během 10 vteřin, jinak se zásah nepočítá. Jestliže je zasažený během určeného času platný element, odpočítává se jeden život. Vítězí hráč, který jako první nemá žádný život.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Volba: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL" (selektovat). Nyní si může hráč vybrat segment, na který chce házet. První zasažený segment se určí jako bodující element.

Po stisknutí tlačítka „NEXT“ si může zvolit další hráč svůj bodující element. Po zvolení bodujících segmentů pro všechny hráče začíná hra. Jestliže jeden hráč zasáhl svůj bodující element stává se „Killer“. Jakmile zasáhne „Killer“ bodující segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment propadá jeho postavení jako „Killer“ a současně ztrácí jeden život.
Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zase zasáhnout svůj původní bodující segment. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život. Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „*I*-„.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Volba: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL“ (selektovat). Nyní si mohou hráči zvolit, jako při hře „Killer“, svůj bodující segment.
Postavení jako „Killer“ může dostat hráč, který zasáhl svůj bodový segment ve dvojitém kruhu. Jakmile zasáhne „Killer“ bodující segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment ztrácí svoje postavení jako „Killer“ a současně ztrácí i jeden život. Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zasáhnout dvojitou zónu svého původního bodujícího segmentu. Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život. Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „*I*-„.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Volba: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 představuje počet životů jednoho hráče. Na začátku hry má každý hráč k dispozici nastavený počet životů. Jakmile hra začne ukáže se na displeji „SEL“ (selektovat). Nyní si mohou hráči zvolit, jako při hře „Killer“, svůj bodující segment. Postavení jako „Killer“ může dostat hráč, který zasáhl svůj bodující segment ve trojitém kruhu. Jakmile zasáhne „Killer“ bodující segment jiného hráče, ztratí tento hráč svůj život. Jestliže zasáhne „Killer“ svůj vlastní segment propadá jeho postavení jako „Killer“ a současně ztrácí i jeden život. Pro obnovení postavení jako „Killer“ musí hráč zasáhnout trojitou zónu svého původního bodujícího segmentu.
Vítězí hráč, který má jako poslední ještě nejméně jeden život. Postavení jako „Killer“ se ukazuje na displeji značením „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Cílem hry je v každém kole snížení předem nastaveného výsledku 51, 61, 71, 81 nebo 91. K dosažení výsledku musí být celkový počet bodů v jednom kole dělitelný pěti. Jestliže například dosáhne hráč v jednom kole 20 bodů, dosáhl výsledku 4 (20÷5=4). Výsledek kola, který není dělitelný pěti se nezapočítává. Jestliže jedna šipka ze tří nezasáhne je hodnocená jako bez výsledku. Vítězí hráč, který jako první dosáhne nebo překročí navolený počet bodů.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Volba 1: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 a nakonec ještě bullseye.

Volba 5: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 a nakonec ještě bullseye.

Volba 10: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 a nakonec ještě bullseye.

Volba 15: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 a nakonec ještě bullseye.

Započítávají se jen zásahy ve správném pořadí. Hráči mají jen jedinou šanci zasáhnout příslušný segment. Jestliže není jedno číslo zasažené, nepočítají se žádné body a pokračuje se s dalším číslem. Vítězí hráč, který dosáhne největší počet bodů.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Volba 201: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec bullseye.

Volba 205: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec bullseye.

Volba 210: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec bullseye.

Volba 215: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 ve dvojnásobné zóně a nakonec bullseye.

Počítají se jen zásahy ve dvojnásobné zóně příslušného segmentu. Zásahy v jednoduché nebo trojnásobné zóně se nezapačítávají. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Volba 301: Segmenty musí být zasažené v pořadí 1 až 20 ve trojité zóně.

Volba 305: Segmenty musí být zasažené v pořadí 5 až 20 ve trojité zóně.

Volba 310: Segmenty musí být zasažené v pořadí 10 až 20 ve trojité zóně.

Volba 315: Segmenty musí být zasažené v pořadí 15 až 20 ve trojité zóně.

Také tato hra funguje jako Shanghai G20, přičemž se započítávají jen zásahy v trojité zóně příslušného segmentu. Zásahy v jednoduché nebo dvojité zóně se nehodnotí. Vítězí hráč, který dosáhne největšího počtu bodů.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Hráči hází po sobě v kolech na cíle určené čísly 1 až 18 a musí je zasáhnout. (Kolo 1 = hází se na číslo 1, kolo 2 = hází se na pole s číslem 2, atd.). Cílem hry je dostat v každém kole co nejméně bodů.

Hodnocení zásahů:

1 bod (nejlepší hodnocení, automaticky je na řadě další hráč)

Double = 2 body

Single = 3 body

Žádný zásah ve stanoveném poli = 5 bodů

Pro cílové pole má hráč k dispozici 3 hody. Jestliže je hráč spokojený s hozeným Double prvním hodem obdrží 2 body a může ihned předat hru na dalšího hráče.

Jestliže zasáhne hráč svým hodem Single cílového pole, obdrží 3 body. Nyní se může rozhodnout předat hru na dalšího hráče nebo využít svůj druhý hod.

Jestliže nezasáhne cílové pole stoupne jeho počet bodů ze 3 na 5.
Jestliže se hráč zlepší na Double, klesne jeho počet bodů ze 3 na 2 a může se rozhodnout skončit resp. má ještě možnost se zlepšit třetím hodem na Triple (anebo se může ještě zhoršit). Hráč, který překročí navolený počet bodů vypadne. Vítězí hráč, který zůstane ve hře jako poslední nebo ten, který má po 18 polích nejméně bodů.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cílem hry je zasáhnout segmenty v pořadí udaném na displeji. Volte mezi možnostmi „132", „141", „168" nebo „189".
Při volbě 132 musí být segmenty zasažené v pořadí 15, 4, 8, 14 a 3.
Při volbě 141 musí být segmenty zasažené v pořadí 17, 13, 9, 7 a 1.
Při volbě 168 musí být segmenty zasažené v pořadí 20, 16, 12, 6 a 2.
Při volbě 189 musí být segmenty zasažené v pořadí 19, 10, 18, 5 a 11.
Každý segment musí být zasažený třikrát než přejde displej k dalšímu segmentu. Zásah v jednoduchém segmentu se počítá jednoduše, ve dvojité zóně dvojnásobně a v trojité zóně trojnásobně.
Vítězí hráč, který zasáhl třikrát všechny segmenty.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Volba 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 nebo 21 reprezentuje počet životů jednoho hráče. Každý hráč má na začátku k dispozici nastavený počet životů. Na displeji se objeví segment, který má hráč zasáhnout (náhodné pořadí). Jestliže hráč zasáhne první nebo druhou šipkou předurčený segment, pak může dalším hodem určit následujícímu hráči segment, který má zasáhnout.
Zasáhne-li při 3. pokusu, neztrácí žádný život a stejný segment musí zasáhnout i následující hráč. Jestliže hráč nezasáhne žádnou ze tří šipek předurčený segment, pak ztrácí jeden život a na řadě je další hráč. Vítězem je poslední hráč vlastnící ještě život. Při Big Little-Simple se počítají jen sektory; mezi Single, Double nebo Triple se nedělá rozdíl.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Volba H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 nebo H21 reprezentuje počet životů jednoho hráče. Každý hráč má na začátku k dispozici nastavený počet životů. Na displeji se objeví pole, které má hráč zasáhnout (náhodné pořadí). Jestliže hráč zasáhne první nebo druhou šipkou předurčené pole, pak může dalším hodem určit následujícímu hráči pole, které má zasáhnout. Zasáhne-li při 3. pokusu, neztrácí žádný život a stejné pole musí zasáhnout i následující hráč. Jestliže hráč nezasáhne žádnou ze tří šipek předurčené pole, pak ztrácí jeden život a na řadě je další hráč. Vítězem je poslední hráč vlastnící ještě život.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Při této hře se připočítává počet bodů docílených každou šipkou v jednom kole (3 hody každý hráč) k počátečnímu stavu hry „Null". Vítězí hráč, který jako první dosáhne přesně nastavený počet bodů.

Překročení počtu bodů:
Jestliže překročí hráč nastavený počet bodů pro přesné dosažení, pak se kolo nehodnotí, Počet bodů se potom nastavuje zpátky na počet před tímto kolem.

Shození jiných hráčů na stav NULL:
Jestliže dosáhne hráč přesně výsledek, který má už jeden z hráčů, nastavuje se výsledek předcházejícího hráče na nulu.

Příklad:

Počet bodů hráče 1: 20

Počet bodů hráče 2: 50

Počet bodů hráče 3: 30

Počet bodů hráče 4: 00

Hráč 4 je na řadě a zasáhne svojí první šipkou 20. Tím se vrací výsledek hráče 1 na nulu. Hráč 4 zasáhne svojí druhou šipkou 10 a dosáhne tím celkového výsledku 30 bodů. Tím se nastavuje výsledek hráče 3 na nulu. Hráč 4 zasáhne svojí třetí šipkou 1 a dosáhne tím celkového výsledku 31 bodů.

Hledání chyby

Nejde proud

Zajistěte, aby adapter byl zastrčen do zásuvky a aby se přípoj adaptéru nacházel ve zdířce přípoje desky pro šipky.

Nejdou výsledky

Ověřte, zda se hra nachází v „Modu nastavení" nebo v „Modu pauza". Pak zkontrolujte, zda pole výsledků nebo funkční tlačítka se nepříčí nebo nejsou vzpříčena.

Váznoucí prvek výsledků nebo váznoucí funkční tlačítko

Během transportu nebo během normálního provozu desky na šipky se může stát, že se čidla hlášení výsledků časem zablokují a dále nepočítají výsledky. Zazní varovný signál a blikající displej ukáže blokující prvek. Jemné vytažení šipky z čidla nebo posouvání čidla sem a tam s lehkým tlakem prstu normálně čidlo rychle uvolní. Hra pak může pokračovat, počítání výsledku pokračuje přesně tam, kde bylo přerušeno.

Odstraňování ulomených špiček šipek

Plastikové špičky / Soft-Tipy jsou sice bezpečné v zacházení, ovšem nevydrží věčně.

Pokud se některá špička jednou ulomí a zůstane vězet v desce pro šipky, pokuste se jí opatrně vytáhnout vhodnými kleštičkami. Pokud by se špička odlomila tak nakrátko, že ani neční z desky pro šipky, lze jí také vsunout otvorem do terče.

Měkká špička nemůže poškodit elektroniku, která je uložena za čidlem. Pro tuto operaci doporučujeme však výlučně použít jednu ještě dobrou špičku Soft-Tip z některé šipky. Nakrátko odlomenou špičku nikdy neposouvejte skrz desku pro šipky nějakým špičatým kovovým předmětem, protože kovová špička může přivodit poškození terče velice snadno, pokud ji zavedete do desky pro šipky příliš hluboko. Čím těžší je šipka, tím větší je nebezpečí odlomení špičky.

Výkyvy proudu nebo elektromagnetické poruchy

V extrémních situacích, pokud někde existují masivní elektromagnetické rušivé impulzy, může elektronika vypadnout nebo poskytovat chybné výsledky.

Příklady:

Při mohutných vichřicích, extrémních výkyvech proudu, nedostatečném napětí nebo příliš blízkou instalací hry se šipkami u elektrických motorů nebo u mikrovlnných trub. Pro obnovení normálního provozu vytáhněte na několik sekund síťovou zástrčku a pak ji znovu zastrčte. Při tom byste přirozeně měli zabezpečit, aby byla odstraněna příčina poruchy.

Údržba, ošetřování a uchovávání

DŮLEŽITÉ! Před čistěním artiklu vlhkým hadrem vytáhněte zástrčku ze zásuvky s elektrickým proudem. Čistěte jen terč vlhkým hadrem! Síťový adaptér nesmí přijít do styku s vlhkostí nebo vlhkými předměty!

Při častějším používání výrobku dochází hlavně na přední straně ke znečistění dotyky prstů. Čistěte přední stranu, tlačítka a okénka vlhkým hadříkem. Jako rozpouštěcí prostředek doporučujeme vodu s velmi lehkým mycím prostředkem. Poté utírejte suchým, měkkým hadříkem. Při delším odstavení zakrývejte výrobek nejlépe nějakým ubrusem, abyste ho chránili před prachem. Výrobek ukládejte vždy suchý a čistý v temperovaném prostoru.

Pokyny k odstranění do odpadu

Výrobek a všechny k němu náležející komponenty likvidujte prostřednictví autorizované firmy pro likvidaci nebo přes Vaše komunální zařízení pro likvidaci. Dbejte na aktuálně platné předpisy.
V případě pochybností se informujte ve Vašem zařízení pro likvidaci o vyhození do odpadu v souladu s ochranou životního prostředí. Elektropřístroje nepatří do domácího komunálního odpadu.

3 roky záruka

Produkt byl vyrobený s velkou pečlivostí a byl průběžně kontrolovaný ve výrobní procesu. Na tento produkt obdržíte tříroční záruku ode dne zakoupení. Uschovejte si pokladní stvrzenku.
Záruka se vztahuje jen na vady materiálu a chyby z výroby, nevztahuje se na závady způsobené neodborným zacházením nebo použitím k jinému účelu. Tato záruka neomezuje Vaše zákonná ani záruční práva.
Při případných reklamacích se obraťte na dole uvedenou servisní horkou linku nebo nám zašlete email. Náš servisní pracovník s Vámi co nejrychleji upřesní další postup.
V každém případě Vám osobně poradíme.
Záruční doba se neprodlužuje po případných opravách v době záruky ani v případě zákonného ručení nebo kulance. Toto platí také pro náhradní a opravené díly. Opravy prováděné po vypršení záruční lhůty se platí.

IAN: 91561

(CZ) Servis Česko
Tel.: 800143873
E-Mail: deltasport@lidl.cz

Náhradní díly pro Váš výrobek najdete také na webové stránce: www.delta-sport.com, Rubrika Servis - Servis pro náhradní díly Lidl

Srdečne Vám blahoželáme!
Vašou kúpou ste sa rozhodli pre mimoriadne kvalitný produkt. S produktom sa oboznámte ešte pred jeho montážou a uvedením do činnosti. K tomu si pozorne prečítajte nasledovný návod na montáž a bezpečnostné pokyny. Produkt používajte len v súlade s pokynmi uvedenými v návode a na uvedené účely. Tento návod si odložte. Ak produkt odovzdáte tretej osobe, priložte jej aj všetky podklady.

Obsah balenia

1 x návod na hru a obsuhu
1 x elektronický terč
12 x násadka
12 x telo
12 x letka
(po 3 x modrá, zelená, červená a čierna)
112 x umelé hroty (hrot)
1 x sieťový adaptér
4 x skrutka & hmoždinka
1 x línia označujúca hranicu hádzania
1 x vŕtacia šablóna

Technické údaje

Elektronický terč

Model: DS-1532
Rozmery:
cca 420 x 517 x 26 mm (Š x V x H),
Pripájacie hodnoty: 9 V
jednosmerný: 9 V DC ⎓ 300 mA

III = Kategória ochrany III

Sieťový adaptér

Model: EU: ASUC30E-090030
Model: UK: ASUC30B-090030
Vstup: 230 V/50 Hz
Výstup: 9 V ⎓ 300 mA

⧈ = Kategória ochrany II

Použitie podľa predpisov

Tento výrobok je športový nástroj a nie je vhodný pre deti mladšie ako 14 rokov!
Tento výrobok obsahuje drobné časti, ktoré by deti mohli prehltnúť. Ako športový nástroj si vyžaduje presnosť cielenia, koncentráciu a kladie vysoké nároky na motoriku. Tento výrobok je určený pre súkromné použitie v interiéri a nie na obchodné využitie alebo použitie v exteriéri.
Tento výrobok je vhodný výlučne pre použitie šípok s umelým hrotom (soft-tip). Použitie šípok s oceľovým hrotom spôsobuje nenapraviteľné škody.

⚠ Bezpečnostné pokyny

Nebezpečie poranenia!

- Tento prístroj nie je určený na to, aby ho používali osoby (vrátane detí) s obmedzenými fyzickými, motorickými alebo duševnými schopnosťami alebo osoby, ktoré nemajú skúsenosti a/alebo vedomosti potrebné pre použitie, s výnimkou tých, ktorí sú pod dohľadom osoby zodpovednej za ich bezpečnosť alebo od takejto osoby dostali pokyny, ako sa prístroj používa.
- Deti by mali byť pod dohľadom, aby bolo zabezpečené, že sa s prístrojom nehrajú.
- Šípkami nehádžte alebo nemierte na osoby alebo zvieratá.
- Dávajte pozor na to, aby sa prístroj nachádzal, príp. aby bol postavený na mieste čo najneprístupnejšom pre osoby.
- Nepripevňujte na dvere!
- Kovové hroty sa v žiadnom prípade nesmú použiť!

Zabránenie vecným škodám!

- Používajte výlučne vhodné originálne hroty, aby ste zabránili odskakovaniu šípok z terča. Dlhé hroty pre elektronické terče nedoporučujeme. Rýchlo sa ohýbajú alebo sa ľahko odlomia (vzdialenosť odlomených hrotov z terča – vyhľadávanie chýb, str. 92).
- Výrobok nevystavujte extrémnym poveternostným podmienkam alebo teplotám.
- Výrobok nevystavujte mokru a vlhkosti. Mohla by sa poškodiť elektronika.

⚠ Bezpečnostné pokyny pre sieťový adaptér

POZOR!
Dôležité pokyny na používanie sieťového adaptéra!
Upozornenie: Prístroj sa počas normálnej prevádzky zohrieva.

- Adaptér používajte len v spojení s terčom DS-1532.
- Používajte výlučne tento priložený adaptér!
- V prípade poruchy použite len originálne náhradné diely!
- Ak budete prerušovať spojenie medzi sieťovým adaptérom a terčom, z elektrickej sieteodpojte najskôr sieťový adaptér.
- Sieťový adaptér je vhodný len na používanie v interiéroch. Nevystavujte ho vlhkosti.
- Sieťový adaptér nepoužívajte v prípade poškodenia obalu a elektrickej prípojky.
- Ak prístroj nebudete dlhšiu dobu používať, odpojte ho z elektrickej siete.
- Vedenie na výstupe sa nesmie skratovať.
- Vonkajší kábel prípojného vedenia tohto transformátora nie je možné nahradiť; ak sa vedenie poškodí, transformátor je potrebné zošrotovať.

Návod na montáž

Montáž terča (obrázok B, C)

- Zvoľte si vhodné miesto s cca 3 m voľným priestorom.
- „Línia označujúca hranicu hádzania“ sa nachádza vo vzdialenosti 2,37 m od terča. Terč upevnite na stenu tak, aby sa jeho stred bullseye nachádzal vo výške 1,73 m od zeme.
- Ceruzkou označte príslušné vŕtacie otvory, pritom použite priloženú šablónu. Značky označené „+“ označujú závesný aparát terča. Značky označené „O“ označujú otvory v terči pre trvalé upevnenie na stenu. Terč namontujte buď pomocou závesného aparátu (3 skrutky), alebo ho namontujte na stenu fixne (4 skrutky). Kríž v strede vŕtacej šablóny označuje výšku terča v bode zásahu do čierneho/bullseye. Terč nakoniec namontujte pomocou priložených skrutiek a hmoždiniek.

Montáž šípiek (obrázok D)

Hrot a telo naskrutkujte podľa obrázku na násadku a rozloženú letku vložte do krížovej drážky.

Označenie a funkcia častí (obr. A, C)

1. Základné / single: počet bodov podľa zobrazenia
2. Dvojité / double: počet bodov x 2
3. Trojité / triple: počet bodov x 3
4. Bullseye/zásah do čierneho: vonkajší kruh znamená 25 bodov; vnútorný kruh znamená 50 bodov
5. Záchytný kruh: hod na hranu – žiadny bod
6. Tlačidlá funkcií: pozri kapitolu tlačidlá funkcií, str. 82 - 83
7. Zobrazenie výsledkov: Pri striedaní sa ukáže cieľ / upozornenie, zásah, celkový výsledok a aj to, ktorý hráč je na rade
8. Indikátor hodov: Zobrazuje počet zvyšných hodov (šípiek) hráča
9. Score Board
10. Pre zobrazenie Double In (DI), Double Out (DO) a hru count down (spätné odpočítanie).
11. Prípojná zásuvka pre sieťový adaptér
12. Držiak šípky
13. Závesný aparát
14. Vŕtacie otvory

Obsluha terča

Zapnutie a vypnutie

Produkt sa vypne automaticky.
Sieťový adaptér zapojte do zástrčky a do terča.
Keď sa terč nepoužíva dlhšie ako 10 minút, automaticky sa vypne (pohotovostný režim).
Keď je sieťový adaptér zapojený, výrobok „sa rozpamätá" na posledný stav hry.
Stlačením ľubovoľného tlačidla sa výrobok opäť zapne. Keď potrebujete výrobok totálne vypnúť, sieťový adaptér vytiahnite zo zásuvky.

Tlačidlá funkcií (obr. A)

1 GAME

Stlačením tohto tlačidla si vyhľadáte hru. V ľavom displeji sa zobrazí hra (G01-27, pozri tabuľka č. 1; str. 84), v pravom displeji sa zobrazí prvá opcia hry.

2 OPTION

Stlačením tohto tlačidla si zvolíte rôzne opcie v rámci jednej hry (pozri tabuľka č. 1, str. 84).

3 PLAYER / SCORE

Stlačením tohto tlačidla si pred začiatkom hry zvolíte počet hráčov.
Počas hry sa stlačením tlačidla zobrazí počet bodov všetkých hráčov.
1x stlačiť – zobrazí sa hráč č. 1 a 2 (3 červené svetlá v ľavej časti terča),
2x stlačiť – zobrazí sa hráč č. 3 a 4 (6 červených svetiel v ľavej časti terča),
3x stlačiť – zobrazí sa hráč č. 5 a 6 (9 červených svetiel v ľavej časti terča),
4x stlačiť – zobrazí sa hráč č. 7 a 8 (12 červených svetiel v ľavej časti terča).

4 HANDICAP

Stlačením tohto tlačidla si pred začiatkom hry zvolíte rôzne stupne obtiažností / opcie pre rôznych hráčov.

Príklad:

Chcete hrať hru G01 s 3 hráčmi (každý má rôzny handicap).
Tlačidlo GAME stláčajte dovtedy, pokiaľ sa na ľavom displeji pre zobrazenie výsledku nezobrazí hra G01.
1x stlačte tlačidlo PLAYER/SCORE a vyberte si 3 spoluhráčov.
2x stlačte tlačidlo HANDICAP a nastavte handicap pre hráčov 3 zo 101 na 301

Nakoniec 6x stlačte tlačidlo PLAYER/ SCORE, tak sa dostanete do nastavenia pre hráča č. 1 (hráči 4-8 sú vynechaní). 1x stlačte tlačidlo HANDICAP, tak nastavíte handicap hráča č. 1 zo 101 na 201. 1x stlačte tlačidlo PLAYER/SCORE, tak zvolíte hráča č. 2 a 5x stlačte tlačidlo HANDICAP, tak nastavíte handicap hráča č. 2 zo 101 na 601. Stlačte tlačidlo START/ NEXT, hra sa začína.

5 ELIMINATE / TEAM

Toto tlačidlo stlačte a pred štartom hry si nastavte hru v tímoch (2 proti 2, 3 proti 3, 4 proti 4).
Počas hry sa stlačením tlačidla eliminuje posledný hod hráča.

6 CYBER MATCH

Toto tlačidlo stlačte, aby ste mohli naštartovať hru proti virtuálnemu súperovi. Viacnásobným stlačením tlačidla nastavte intenzitu hry virtuálneho súpera (C1 = najľažší súper - C5 = najľahší súper).

7 DOUBLE

Toto tlačidlo stlačte pre nastavenie funkcie Double In, alebo Double Out v hre G01.

1x stlačiť: Double In (červené svetlo v ľavom Score Board, 10)

2x stlačiť: Double Out (červené svetlo v ľavom Score Board, 10)

3x stlačiť: s Double In, Double Out (dve červené svetlá v ľavom Score Board, 10)

4x stlačiť: bez Double In, Double Out (žiadne červené svetlá)

8 START / NEXT

Toto tlačidlo stlačte pre naštartovanie hry, alebo pre prechod k ďalšiemu hráčovi počas hry.

9 SOUND / VOLUME

Stlačením tohto tlačidla môžete nastaviť hlasitosť. K dispozícii je 7 stupňov medzi „SOUND/VOLUME vyp" a maximálnou hlasitosťou.

10 MISS

Stlačením tohto tlačidla sa zredukuje počet zvyšných šípiek v prípade minutia terča.

Voľba hry a zoznam stupňov obtiažností (tabuľka č. 1)

NR.	HRA	HANDICAP	VOĽBA
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	×	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	×	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	×	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	×	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	×	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Priebeh hry

Každý hráč má v jednom kole 3 hody. Kolá jednotlivých hráčov sa zobrazujú v obidvoch políčkach pre zobrazenie výsledkov. Tri malé bodky nad bodovým stavom udávajú počet zostávajúcich hodov v jednom kole. Terč sa po ukončení kola automaticky nastaví na „Stop“. Stlačením tlačidla START/NEXT počas hry sa zvolí ďalší hráč a v hre sa pokračuje.

Upozornenie: Šípky z terča najjednoduchšie odstránite tak, že tieto pri vyťahovaní mierne otočíte doprava.

Hry

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Pri tejto hre sa odpočíta počet bodov získaný z každej šípky v jednom kole (3 hody na jedného hráča) zo (začiatočného) stavu (napr. 301 alebo 501 atď.). Hráč, ktorý najskôr získa nulu (a síce exaktne) víťazí.

Prekročenie počtu bodov:

Keď hráč prekročí počet bodov, ktorý má pri exaktnej hre predstavovať nulu, kolo sa nehodnotí. Počet bodov sa opäť vráti na úroveň, aká bola pred začatím kola. Aby bola hra ešte náročnejšia, môžete použiť tlačidlo funkcie DOUBLE. Pomocou tejto funkcie sa nastavia dodatočné obtiažnosti na začiatku a na konci hry.

Double In: hra naskočí len vtedy, keď hodíte double. Počty bodov sa predtým nehodnotia.

Double Out: Aby bolo možné ukončiť hru, hráč musí vystúpiť na základe funkcie double, ktorá redukuje počet bodov exaktne na nulu. Ak po hode zostane 1, počíta sa to za prekročenie.

Double In/Out: Hráč musí hru začať a tiež ukončiť pomocou funkcie double.

Funkcia Dart Finish:

Keď stav nahraných bodov dosiahne hodnotu 180, hru je možné v tomto režime ukončiť tromi šípkami. Terč vypočíta požadované výsledky hodov a tieto zobrazí separátne pre každú šípku. Keď hráč nezasiahne zobrazený cieľ, ale so zvyšnými šípkami predsa len môže ukončiť hru, terč teraz znova vypočíta potrebné výsledky hodov. Pred číslicami sa zobrazí znamienko pre základné, dvojité alebo trojité označenie. Jednoduché/základné zobrazenie označuje spodné znamienko, napr. („_18“). Dvojité zobrazenie označujú dve znamienka („=18“). Trojité zobrazenie označujú tri znamienka („≡18“). Jednoduché zobrazenie bullseye znázorňuje hodnota „_25“.

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Táto hra sa hrá výlučne s číslami od 15 do 20, pričom zásah musí byť do stredu terča. Hráč, ktorý zasiahne všetky segmenty trikrát ako prvý, sa stáva víťazom. Aby bolo možné toto dosiahnuť, môže sa pracovať tiež s funkciou double (zásah sa zdvojnásobuje) a triple (zásah sa strojnásobuje).

Opcia 000: hráč môže zasiahnuť segmenty 15, 16, 17, 18, 19, 20 a stred v ľubovoľnom poradí.

Opcia 020: hráč musí segmenty zasiahnuť v nasledovnom poradí:

20, 19, 18, 17, 16, 15 a nakoniec stred.

Opcia 025: hráč musí zasiahnuť segmenty v tomto poradí: stred, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – len pre dvoch hráčov)

Aj v tejto hre sa hodnotia len segmenty 15 – 20 a stred. Hra pozostáva z dvoch kôl. V prvom kole sa pokúša jeden hráč zatvoriť segmenty (trojnásobným zásahom). Druhý hráč sa snaží zasiahnuť podľa možnosti segmenty, ktoré ešte neboli zatvorené, pričom zbiera body. Len čo sa jeden segment zatvorí, druhý hráč tu nemôže už dosiahnuť žiadne body. Keď hráč č. 1 zatvorí všetky segmenty, ukončí sa 1. kolo. Teraz sa začína druhé kolo, v ktorom si hráči vymenia úlohy. Druhý hráč sa pokúsi čo najrýchlejšie zatvoriť všetky segmenty a hráč č. 1 sa pokúša zbierať body. Hra sa končí, keď hráč č. 2 zatvorí všetky segmenty. Víťazí hráč s vyšším počtom bodov.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Aj v hre Score Cricket sa hodnotia len segmenty 15 - 20 a zásah do čierneho.

E00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

E20 – hráč musí segmenty zasiahnuť v poradí 20 – 15 a nakoniec musí zasiahnuť terč.

E25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté: stred a nakoniec segmenty 15 – 20.

Každý segment je „otvorený“, keď ho hráč trikrát zasiahne. Keď segment zasiahnu trikrát všetci hráči, segment sa „zatvorí“. Hráč, ktorý „otvorí“ určité číslo, toto číslo „vlastní“ a na tomto čísle môže zbierať body dovtedy, pokiaľ toto nezasiahnu všetci hráči trikrát a segment sa tým nezatvorí. Keď sa zatvoria všetky segmenty, víťazí hráč s najvyšším počtom bodov.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Aj v hre Cut Throat Cricket sú hodnotené len segmenty 15 - 20 a zásah do čierneho.

C00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

C20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec trafiť stred.

C25 – poradie, v ktorom musia byť zasiahnuté segmenty je: Stred a nakoniec 15 – 20.

Po trojnásobnom zasiahnutí segmentu sa tento „otvorí“ a v tomto segmente sa môžu zbierať body, pokiaľ tento segment nezasiahnu všetci hráči trikrát. Body, ktoré hráč získa, sa pripočítajú spoluhráčom. Cieľom je, spoluhráčom nahrať čo možno najviac bodov. Keď všetci hráči zatvoria všetky segmenty, víťazí hráč s najnižším počtom bodov.
Tu je preto najlepšia stratégia, zatvoriť všetky čísla tak rýchlo, ako je to len možné a súperov obmedziť, aby títo nemohli spoluhráčom pridávať body.
Hráč si súčasne udrží šancu, zaťažovať iných hráčov bodmi.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Aj v hre Double Score Cricket sa hodnotia len segmenty 15-20, ako aj zásah do čierneho.

d00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

d20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec musí trafiť stred.

d25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté je: stred a nakoniec segmenty 15 – 20.

Hra zodpovedá hre „Score Cricket“, ibaže každý hráč musí najskôr zasiahnuť dvojitú zónu každého segmentu, až potom sa počítajú všetky ostatné zásahy.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - od dvoch hráčov)

V hre Shove-a-penny Cricket sa taktiež hodnotia len segmenty 15 - 20, ako aj zásah do čierneho.

P00 – segmenty môžu byť zasiahnuté v ľubovoľnom poradí.

P20 – hráč musí zasiahnuť segmenty v poradí 20 – 15 a nakoniec musí trafiť stred.

P25 – poradie, v ktorom musia byť segmenty zasiahnuté je: stred a nakoniec segmenty 15 – 20.

Cieľom tejto hry je, aby každý hráč vyplnil všetky tri znamienka segmentov. Keď hráč zatvorí segment v jednom kole zásahom do dvojitej alebo trojitej zóny a tento sa zhodnotí viac ako trikrát, znamienka sa pripíšu súperovi. V ďalšom kole by sa tento segment tomuto hráčovi zatvoril a súper nezíska ďalšie znamienka.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

V tejto hre smiete zasiahnuť nasledovné segmenty:

Opcia 5: segmenty 1-5

Opcia 10: segmenty 1-10

Opcia 15: segmenty 1-15

Opcia 20: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

V tejto hre sú platné len dvojité zóny nasledovných segmentov:

Opcia 205: segmenty 1-5

Opcia 210: segmenty 1-10

Opcia 215: segmenty 1-15

Opcia 220: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty v dvojitej zóne označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

V tejto hre sú platné len trojité zóny nasledovných segmentov:

Opcia 305: segmenty 1-5

Opcia 310: segmenty 1-10

Opcia 315: segmenty 1-15

Opcia 320: segmenty 1-20

Hráč musí zasiahnuť segmenty v trojitej zóne označené terčom. Po zasiahnutí jedného segmentu sa zobrazí ďalší segment a terč vysloví áno „Yes“ alebo nie „No“. Vyhráva hráč, ktorý zasiahne najskôr všetky segmenty.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcia: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Terč vydá na začiatku hry na displeji počet bodov prvému hráčovi. Hráč sa teraz musí pokúsiť so svojimi tromi hodmi dosiahnuť príslušný počet bodov, alebo tento prekročiť. Ak sa mu to nepodarí, stráca jeden život. Ďalší hráči sa musia pokúsiť dosiahnuť vyšší počet bodov ako predchádzajúci hráč. Ak sa im to nepodarí, stratia jeden život. Vymazanie stavu bodov tlačidlom „START" alebo tri chybné hody spôsobia stratu jedného života. Akonáhle hráč nemá žiadny život, vypadáva. Hráč, ktorému vydržia životy najdlhšie, vyhráva.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Opcia: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 alebo U21 reprezentuje počet životov jedného hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Terč zobrazí na začiatku hry na displeji počet bodov pre prvého hráča. Hráč sa teraz musí pokúsiť na základe svojich troch hodov nedosiahnuť príslušný počet bodov, ak nemá úspech, príde o jeden život.
Keď tvorí počet bodov 0, jeden život sa odoberá. Ďalší hráči sa musia pokúsiť dosiahnuť nižší počet bodov, ako predchádzajúci hráč, v opačnom prípade stratia jeden život. Vymazanie stavu bodov tlačidlom „Start" alebo tri chybné hody spôsobia stratu jedného života. Stlačením tlačidla „ELIMINATE/TEAM" terč vymaže stav bodov a pripočíta sa 60 bodov. Stlačením tlačidla „MISS" terč pripočíta taktiež 60 bodov. Akonáhle nemá hráč žiadne životy, vypadne z hry. Hráč, ktorému vydržia životy najdlhšie, vyhráva.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Môžete si zvoliť nasledovné čísla cieľových bodov: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. V tejto hre sa počíta počet bodov z každej úspešne hodenej šípky. Víťazom sa stáva hráč, ktorý najskôr dosiahne alebo prekročí vopred zvolený počet bodov.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcia: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 stanovuje počet kôl. Každý hráč smie v jednom kole hodiť tri šípky. Cieľom tejto hry je dosiahnuť maximálny celkový počet bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorý na konci stanovených kôl dosiahne najvyšší celkový počet bodov.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Opcia: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 alebo -21 reprezentuje počet životov jedného hráča. Na displeji sa náhodne objaví segment, ktorý je potrebné trafiť v priebehu 10 sekúnd, pretože eventuálny zásah sa inak nehodnotí. Ak je v priebehu toho času zasiahnutý platný segment, odpočíta sa jeden život. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nemá ako prvý zvyšné životy.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcia: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 reprezentuje počet životov jedného hráča.

Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Len čo sa hra začne, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia). Hráč si teraz môže zvoliť svoj segment bodov tak, že hodí do terča. Prvý zasiahnutý segment sa považuje za segment bodov. Potom je potrebné stlačiť tlačidlo „NEXT“ a ďalší hráč si môže zvoliť svoj segment bodov. Hra sa začína, akonáhle si všetci hráči zvolili segmenty bodov. Z hráča sa môže stať „zabijak“, až keď zasiahne svoj segment bodov. Keď hráč, z ktorého sa stal „zabijak“ zasiahne segment bodov iného hráča, stráca jeden život. Ak hráč so statusom „zabijaka“ trafí svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a stratí jeden život. Aby sa hráč mohol znova stať „zabijakom“, musí hráč zasiahnuť svoj pôvodný segment bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie. Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „*I*-„.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Opcia: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Akonáhle sa začne hra, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia). Hráči si teraz môžu tak ako v hre „zabijak“ zvoliť svoj príslušný segment bodov. Až keď hráč zasiahne svoj segment bodov v dvojitom kruhu, môže sa stať „zabijakom“. Ak hráč, ktorý sa stal „zabijakom“ trafí segment bodov iného hráča, tento stráca život.
Ak hráč, ktorý má status „zabijaka“ zasiahne svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a hráč stratí jeden život. Aby sa mohol hráč opäť stať zabijakom, musí zasiahnuť dvojitú zónu svojho pôvodného segmentu bodov.
Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie. Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „*I*-„.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Opcia: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Akonáhle sa začne hra, na displeji sa zobrazí „SEL“ (selekcia). Hráči si teraz môžu tak ako v hre „zabijak“ zvoliť svoj príslušný segment bodov. Až keď hráč zasiahne svoj segment bodov v trojitom kruhu, môže sa stať „zabijakom“. Ak hráč, ktorý sa stal „zabijakom“ trafí segment bodov iného hráča, tento stráca život. Ak hráč, ktorý má status „zabijaka“ zasiahne svoj vlastný segment bodov, jeho status „zabijaka“ zanikne a hráč stratí jeden život. Aby sa mohol hráč opäť stať zabijakom, musí zasiahnuť trojitú zónu svojho pôvodného segmentu bodov. Víťazom sa stáva hráč, ktorému životy vydržia najdlhšie.
Status zabijaka sa na displeji zobrazí v podobe „*I*-„.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Cieľ hry spočíva v znížení vopred nastaveného výsledku v každom kole, hodnota výsledku môže byť 51, 61, 71, 81 alebo 91. Aby bolo možné výsledok docieliť, musia byť celkové body získané v každom kole deliteľné 5. Ak hráč získa napríklad v jednom kole 20 bodov, výsledok predstavuje hodnotu 4 (20÷5=4). Každý výsledok dosiahnutý v jednom kole, ktorý nie je deliteľný 5, sa nehodnotí. Ak jedna z troch šípiek minie cieľ, toto sa hodnotí ako neúspech. Víťazom je prvý hráč, ktorý najskôr dosiahne alebo prekročí zvolený počet bodov.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Opcia 1: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.

Opcia 5: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.

Opcia 10: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.

Opcia15: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 a nakoniec musí byť zasiahnutý stred.

Počítajú sa len zásahy uskutočnené v korektnom poradí. Hráči majú len jednu šancu, aby mohli zasiahnuť príslušný segment. Keď hráč minie jedno číslo, nezíska body a pokračuje sa ďalším číslom. Víťazí ten hráč, ktorý nazbieral naviac bodov.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Opcia 201: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 v dvojnásobnej zóne a potom je potrebné trafiť stred bullseye.

Opcia 205: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 v dvojnásobnej zóne a potom je potrebné trafiť stred bullseye.

Opcia 210: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 v dvojnásobnej zóne a potom je potrebné trafiť stred bullseye.

Opcia 215: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 v dvojnásobnej zóne a potom je potrebné trafiť stred bullseye.

Počítajú sa výlučne zásahy v dvojnásobnej zóne príslušného segmentu. Zásahy v jednoduchej zóne alebo v trojitej zóne sa nehodnotia. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

G22 Shanghai-Triple (301, 305, 310, 315)

Opcia 301: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 1 – 20 v trojitej zóne.

Opcia 305: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 5 – 20 v trojitej zóne.

Opcia 310: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 10 – 20 v trojitej zóne.

Opcia 315: Segmenty musia byť zasiahnuté v poradí 15 – 20 v trojitej zóne.

Aj táto hra funguje ako Shanghai G20, pričom sa počítajú výlučne zásahy v trojitej zóne príslušného segmentu. Zásahy vykonané v základnej alebo dvojitej zóne sa nehodnotia. Víťazom sa stáva hráč s najvyšším počtom bodov.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Hráči vrhajú šípky postupne v kolách na cieľové polia označené číslami 1 - 18 a tieto musia zasiahnuť (kolo č. 1 = hod na cieľ označený číslom 1, kolo č. 2 = hod na cieľ označený číslom 2 atď.). Cieľom hry je v jednom kole získať čo najmenej bodov.
Klasifikácia zásahov:
Triple (3x) = 1 bod (najlepšie hodnotenie, na rade je automaticky ďalší hráč)
Double (2x) = 2 body
Single (1x) = 3 body
Žiadny zásah v určenom poli = 5 bodov
Hráč môže na jeden cieľ 3x hádzať. Ak by sa hráč s možnosťou 2 hodov uspokojil s prvým získaným výsledkom, hru môže ihneď odovzdať ďalšiemu hráčovi a za príslušné cieľové pole si pripíše 2 body. Ak hráč zasiahne v prvom hode zónu single, získa 3 body.

Hráč sa teraz môže rozhodnúť, či hru odovzdá ďalšiemu hráčovi, alebo bude hádzať ešte raz.
Ak hráč stanovený cieľ minie, jeho počet bodov sa zvýši z 3 bodov na 5 bodov. Ak sa v druhom hode zlepší na double, jeho počet bodov sa zníži z 3 na 2 a hráč sa môže opäť rozhodnúť, či skončí, príp. sa v treťom hode zlepší na triple (alebo sa znova zhorší). Hráč, ktorý na základe opcie prekročí zvolený stav bodov, z hry vypadáva. Víťazom je ten hráč, ktorý najdlhšie vydržal, alebo po 18 cieľových poliach vykazuje najmenej bodov.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Cieľom hry je zasiahnuť poradie segmentov vyznačené na displeji. Rozhodnite sa medzi opciami „132“, „141“, „168“ alebo „189“.

V prípade opcie 132 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 15, 4, 8, 14 a 3.

V prípade opcie 141 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 17, 13, 9, 7 a 1.

V prípade opcie 168 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 20, 16, 12, 6 a 2.

V prípade opcie 189 je potrebné zasiahnuť poradie segmentov 19, 10, 18, 5 a 11.

Každý segment je potrebné zasiahnuť trikrát, až potom sa na displeji zobrazí ďalší segment. Zásah v základnom segmente sa počíta normálne, v dvojitej zóne sa vynásobí dvomi a v trojitej zóne sa vynásobí tromi. Víťazí hráč, ktorý trikrát trafil všetky segmenty.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Opcia 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 alebo 21 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Na displeji sa objaví segment zasiahnutý hráčom (náhodné poradie). Ak hráč zasiahne svojou prvou alebo druhou šípkou stanovený segment, svojím ďalším hodom môže ďalšiemu hráčovi zadať segment, ktorý má byť zasiahnutý. Ak hráč segment zasiahne pri 3. pokuse, tak nestráca žiadny život a rovnaký segment musí zasiahnuť ďalší hráč. Ak hráč zadaný segment nezasiahne žiadnou zo svojich troch šípok, tak stráca život a na rade je ďalší hráč. Víťazom je hráč, ktorému ešte zostali body životov. Pri hre Big Little-Simple sa počítajú len sektory; medzi Single, Double alebo Triple sa nerozlišuje.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Opcia H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 alebo H21 reprezentuje počet životov hráča. Každý hráč má na začiatku k dispozícii nastavený počet životov. Na displeji sa objaví pole, ktoré musí hráč zasiahnuť (náhodné poradie). Ak hráč zadané pole zasiahne svojou prvou alebo druhou šípkou, svojím ďalším hodom môže nasledujúcemu hráčovi zadať pole, ktoré má byť zasiahnuté. Ak hráč zasiahne pole na 3. pokus, tak nestratí život a ďalší hráč musí zasiahnuť rovnaké pole. Ak hráč zadané pole nezasiahne žiadnou zo svojich troch šípok, tak stráca život a na rade je ďalší hráč. Víťazom je hráč, ktorému ešte zostali body životov.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

V tejto hre sa počet bodov z každej šípky hodenej v jednom kole (3 hody pre každého hráča) pripočíta k počiatočnému stavu hry „nula“. Hráč, ktorý najskôr exaktne dosiahne vopred nastavený počet cieľových bodov, sa stáva víťazom.

Prekročenie počtu bodov:

Keď hráč prekročí počet bodov, ktorý bol potrebný pre exaktné dosiahnutie cieľového počtu bodov, kolo sa nehodnotí. Potom sa počítajú body, ktoré mal hráč na konte pred týmto kolom.

VYNULOVANIE počtu bodov ostatných hráčov:

Ak hráč exaktne dosiahne výsledok, ktorý pred ním už nahral iný hráč, počet bodov predchádzajúceho hráča sa anuluje.

Príklad:

Stav bodov hráča č. 1: 20

Stav bodov hráča č. 2: 50

Stav bodov hráča č. 3: 30

Stav bodov hráča č. 4: 00

Na rade je hráč č. 4, a ak prvou šípkou zasiahne 20, hráč č. 1 stráca svoje body a na konte má nulu. Ak hráč č. 4 zasiahne svojou druhou šípkou 10, jeho celkový stav bodov je 30. Hráč č. 3 sa tým pádom posunie späť na nulu. Ak hráč č. 4 svojou 3. šípkou zasiahne 1, jeho celkový stav bodov potom predstavuje 31.

Vyhľadávanie chýb

Nie je prúd

Zabezpečiť, aby bol adaptér zasunutý do zásuvky a aby sa prípoj adaptéra nachádzal v prípojke terča.

Žiadne výsledky

Overiť si, či sa hra nachádza v moduse „nastavenia“ alebo „pauza“. Potom si treba overiť, či nie sú zaseknuté výsledkové tabule alebo tlačidlá s funkciami.

Zasekávajúce sa výsledkové tabule alebo tlačidlá s funkciami

Počas transportu alebo počas normálnej prevádzky terča sa môže stať, že sa výsledkové tabule občas zaseknú a nemôžu znázorniť výsledky. Zaznie varovný signál a blikaním sa poukazuje na zaseknutú časť. Jemné vytiahnutie šípky alebo jemné pokývanie prvku a slabé pritlačenie prstom väčšinou rýchlo uvoľní prvok. V hre sa môže pokračovať, počítanie výsledku pokračuje presne tam, kde bolo prerušené.

Odstránenie nalomených hrotov šípok

Umelé hroty sú bezpečnejšie pri manipulácii, nevydržia však večne. Ak by sa hrot zlomil a ostal zastrčený v terči, pokúste sa ho pozorne vytiahnuť pomocou vhodných klieští. Ak by bol zlomený hrot taký malý, že by nevytŕčal z terča, možno ho vsunúť aj cez otvor v terči. Mäkký hrot nemôže poškodiť elektroniku, ktorá sa za týmto prvkom nachádza. Pre tento krok však doporučujeme výlučne použitie ešte dobrého umelého hrotu šípky. Trochu odlomený hrot nikdy nepretláčajte pomocou ostrého kovového predmetu cez terč, pretože kovový hrot by mohol ľahko spôsobiť poškodenia terča, ak by sa zasunul príliš hlboko do terča. Čím ťažšia je šípka, o to väčšie je nebezpečenstvo odlomenia hrotu.

Výkyvy prúdu alebo elektromagnetické poruchy

V extrémnych situáciách, keď dochádza k masívnym elektromagnetickým rušivým impulzom môže vypadnúť elektronika alebo môže ukazovať chybné výsledky.

Príklady:

Pri silných búrkach, extrémnych výkyvoch prúdu, nedostatku napätia alebo inštalovaní terča príliš blízko od elektrických motorov alebo mikrovlných prístrojov.

Aby sa obnovila normálna prevádzka, je potrebné vytiahnuť zástrčku na niekoľko sekúnd a potom znovu zasunúť. Pritom by ste samozrejme mali zistiť, či bola odstránená príčina poruchy.

Údržba, ošetrovanie, skladovanie

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE! Terč čistite vlhkou handrou, predtým ho ale odpojte zo siete. Vlhkou handrou čistite len terč! Sieťový adaptér sa nesmie navlhčiť!

Pri častom používaní prístroja dochádza hlavne na prednej strane k znečisteniu od odtlačkov prstov. Prednú stranu, tlačidlá a okienka vyčistite vlhkou handrou. Odporúčame použiť vodu s jemným saponátom. Potom pretrieť suchou, mäkkou handrou. Ak výrobok dlhší čas nebudete používať, prikryte ho handrou, aby ste ho chránili pred prachom. Výrobok skladujte suchý a čistý v temperovanej miestnosti.

Pokyny na likvidáciu

Výrobok a všetky k nemu patriace komponenty likvidujte buď cez schválený likvidačný podnik alebo komunálne zariadenie na likvidáciu odpadu. Dodržujte aktuálne platné predpisy.

V prípade pochybnosti sa informujte o ekologicky výhodnej likvidácii vo Vašom likvidačnom podniku. Elektrické prístroje nepatria do bežného domáceho odpadu.

3 roky záruka

Produkt bol vyrobený s maximálnou zodpovednosťou a v priebehu výroby bol neustále kontrolovaný. Na tento produkt máte tri roky záruku od dátumu kúpy produktu. Pokladničný lístok si odložte. Záruka sa vzťahuje len na chyby materiálu a výrobné chyby a zaniká pri neodbornej manipulácii s produktom. Záruka nemá vplyv na Vaše zákonné práva, predovšetkým na práva vyplývajúce zo záruky.

V prípade reklamácie sa obráťte na nižšie uvedenú servisnú linku, alebo nám napíšte e-mail. Naši servisní zamestnanci sa s Vami dohodnú na ďalšom postupe a urýchlene vykonajú všetky potrebné kroky. V každom prípade Vám poradíme osobne.

Záručná lehota sa nepredlžuje v dôsledku eventuálnych opráv na základe záruky, zákonného plnenia záruky alebo v dôsledku prejavu ochoty. To platí tiež pre vymenené alebo opravené diely. Opravy vykonané po uplynutí záručnej lehoty sú spoplatnené.

IAN: 91561

(SK) Servis Slovensko
Tel.: 0850 232001
E-Mail: deltasport@lidl.sk

Náhradné diely na Váš produkt nájdete aj na: www.delta-sport.com, servisná rubrika – servis náhradných dielov Lidl

Herzlichen Glückwunsch!
Mit Ihrem Kauf haben Sie sich für ein hochwertiges Produkt entschieden.
Machen Sie sich vor der Montage und der ersten Inbetriebnahme mit dem Produkt vertraut. Lesen Sie hierzu aufmerksam die nachfolgende Spiel- und Bedienungsanleitung und die Sicherheitshinweise.
Benutzen Sie das Produkt nur wie beschrieben und für die angegebenen Einsatzbereiche. Bewahren Sie diese Anleitung gut auf. Händigen Sie alle Unterlagen bei Weitergabe des Produkts an Dritte ebenfalls mit aus.

Lieferumfang

1 x Spiel- und Bedienungsanleitung
1 x Elektronische Dartscheibe
12 x Schaft
12 x Griff
12 x Flügel (je 3 x in Blau, Grün, Rot und Schwarz)
112 x Soft-Tip (Spitze)
1 x Netzadapter
4 x Schraube & Dübel
1 x Abwurflinie
1 x Bohrschablone

Technische Daten

Elektronische Dartscheibe

Modell: DS-1532
Maße: ca. 420 x 517 x 26 mm (B x H x T)
Anschlusswerte: 9 V DC ⎓ 300 mA

III = Schutzklasse III

Netzadapter

Modell: EU: ASUC30E-090030
Modell: UK: ASUC30B-090030
Eingang: 230 V/50 Hz
Ausgang: 9 V ⎓ 300 mA

⧈ = Schutzklasse II

Bestimmungsgemäße Verwendung

Dieser Artikel ist ein Sportgerät und nicht für Kinder unter 14 Jahren geeignet!
Der Artikel beinhaltet Kleinteile, die von Kindern verschluckt werden können, und erfordert als Sportgerät Zielgenauigkeit, Konzentration sowie eine hohe Anforderung an die Motorik.
Der Artikel ist nur für privaten Gebrauch in Innenräumen bestimmt und nicht für den gewerblichen Gebrauch oder den Gebrauch im Außenbereich vorgesehen.
Dieser Artikel ist ausschließlich für die Verwendung von Darts mit weicher Spitze (Soft-Tip) geeignet. Die Verwendung von Darts mit Stahlspitze verursacht irreparable Schäden.

⚠ Sicherheitshinweise

Verletzungsgefahr!

- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, von Personen (einschließlich Kindern) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhielten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu verwenden ist.
- Kinder sollten beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Werfen und zielen Sie mit den Darts nicht auf Personen oder Tiere.
- Achten Sie darauf, dass sich der Artikel bei Verwendung an einem für Personen möglichst unzugänglichen Ort befindet bzw. aufgestellt wird.
- Nicht an Türen befestigen!
- Metallspitzen dürfen gar nicht verwendet werden!

Vermeidung von Sachschäden!

- Verwenden Sie ausschließlich geeignete Ersatzspitzen, um ein Abprallen der Darts von der Dartscheibe zu vermeiden. Lange Spitzen können für elektronische Dartboards nicht empfohlen werden.
  Sie verbiegen schnell oder brechen leicht ab (Entfernung abgebrochener Spitzen aus dem Dartboard – Fehlersuche, S. 107).
- Setzen Sie den Artikel keinen extremen Witterungsbedingungen oder Temperaturen aus.
- Schützen Sie den Artikel vor Nässe und Feuchtigkeit. Die Elektronik könnte beschädigt werden.

⚠ Sicherheitshinweise Netzadapter

ACHTUNG!
Wichtige Hinweise zur Verwendung des Netzadapters!
Hinweis: Das Gerät wird bei normalem Betrieb warm.

- Verwenden Sie den Netzadapter nur in Verbindung mit dem Dartboard DS-1532.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Netzadapter!
- Bei einem Defekt verwenden Sie ausschließlich Original-Ersatzteile!
- Trennen Sie den Netzadapter zuerst vom Stromnetz, bevor Sie die Verbindung zwischen dem Netzadapter und dem Dartboard trennen.
- Der Netzadapter ist nur für die Verwendung in Innenräumen geeignet. Halten Sie ihn von Feuchtigkeit fern.
- Verwenden Sie den Netzadapter nicht mehr, wenn das Gehäuse oder die Zuleitung zum Gerät beschädigt sind.
- Trennen Sie das Gerät vom Stromnetz, wenn Sie es über einen längeren Zeitraum nicht verwenden.
- Die Ausgangsleitung darf nicht kurzgeschlossen werden.
- Die äußere Anschlussleitung dieses Transformators kann nicht ersetzt werden; falls die Leitung beschädigt ist, sollte der Transformator verschrottet werden.

Montageanleitung

Montage des Dartboards (Abb. B und C)

- Wählen Sie einen geeigneten Standort mit ca. 3 m freiem Platz.
- Die „Abwurflinie" befindet sich 2,37 m vom Dartboard entfernt. Befestigen Sie das Dartboard so an der Wand, dass sich die Mitte des Bullseye in einer Höhe von 1,73 m über dem Boden befindet.
- Markieren Sie mit einem Bleistift die entsprechenden Bohrlöcher mit Hilfe der beigelegten Bohrschablone. Die mit „+" gekennzeichneten Markierungen zeigen die Aufhängevorrichtungen der Dartscheibe. Die mit einem „O" gekennzeichneten Markierungen zeigen Öffnungen der Dartscheibe für eine dauerhafte Wandmontage.
  Montieren Sie das Dartboard entweder über die Aufhängevorrichtung (3 Schrauben) oder über die dauerhafte Wandmontage (4 Schrauben). Das Kreuz in der Mitte der Bohrschablone markiert die Höhe des Bullseye auf dem Dartboard. Montieren Sie anschließend das Dartboard mit den beigelegten Schrauben und Dübeln.

Montage der Darts (Abb. D)

Schrauben Sie Spitze und Schaft wie abgebildet an den Griff und stecken Sie die aufgefalteten Flügel in die Kreuzschlitze.

Bezeichnung und Funktion der Teile (Abb. A und C)

1. Einfach / Single: Punktezahl wie angezeigt
2. Doppel / Double: Punktezahl x 2
3. Dreifach / Triple: Punktezahl x 3
4. Bullseye: Außenring zählt 25 Punkte; Innenring zählt 50 Punkte
5. Fangring: Kantenwurf, kein Punkt
6. Funktionstasten: siehe Kapitel Funktionstasten, S. 96 - 97
7. Ergebnisanzeige: Zeigt im Wechsel Ziel / Hinweis, Treffer, Gesamtzählergebnis an, sowie welcher Spieler an der Reihe ist
8. Pfeilanzeiger: Zeigt an, wie viele Würfe (Pfeile) des Spielers noch übrig sind
9. Score Board
10. Anzeigen für Double In (DI), Double Out (DO) und für das Spiel Count Down
11. Anschlussstecker für Netzadapter
12. Darthalter
13. Aufhängevorrichtung
14. Bohrlöcher

Bedienung des Dartboards

Ein- / Ausschalten

Der Artikel ist mit einer Abschaltautomatik versehen. Verbinden Sie zum Einschalten des Artikels den Netzadapter mit Steckdose und Dartboard. Wenn der Artikel mehr als 10 Minuten nicht verwendet wird, schalten Anzeigen und Systeme automatisch ab (Standby Modus). Solange der Netzadapter eingesteckt bleibt, „erinnert" sich der Artikel an den letzten Spielstand. Durch Drücken auf eine beliebige Funktionstaste schaltet sich der Artikel wieder ein. Zur Komplett-Abschaltung des Artikels ziehen Sie den Netzstecker.

Funktionstasten (Abb. A)

1 GAME

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel auszusuchen. Auf der linken Ergebnisanzeige wird das Spiel angezeigt (G01-27, siehe Tabelle 1, S. 98), auf der rechten Ergebnisanzeige wird die erste Option des Spieles angezeigt.

2 OPTION

Drücken Sie diese Taste, um verschiedene Optionen innenhalb eines Spiels auszuwählen (siehe Tabelle 1, S. 98).

3 PLAYER / SCORE

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart die Anzahl der Spieler auszuwählen. Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste die Punktzahl aller Spieler angezeigt.

1x drücken zeigt Spieler 1 und 2 (3 rote Leuchten im linken Score Board),

2x drücken zeigt Spieler 3 und 4 (6 rote Leuchten im linken Score Board),

3x drücken zeigt Spieler 5 und 6 (9 rote Leuchten im linken Score Board),

4x drücken zeigt Spieler 7 und 8 (12 rote Leuchten im linken Score Board).

4 HANDICAP

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart unterschiedliche Schwierigkeitsstufen / Optionen für verschiedene Spieler auszuwählen.

Beispiel:

Sie wollen das Spiel G01 mit 3 Spielern (alle unterschiedliches Handicap) spielen. Drücken Sie die Taste GAME so oft, bis das Spiel G01 auf der linken Ergebnisanzeige angezeigt ist.

Wählen Sie durch 1x Drücken der Taste PLAYER/SCORE 3 Mitspieler aus.

Durch 2x Drücken der Taste HANDICAP setzen Sie das Handicap für Spieler 3 von 101 auf 301. Drücken Sie anschließend 6x die Taste PLAYER/SCORE, um zu der Einstellung für Spieler 1 zu gelangen (Spieler 4-8 werden übergangen). Drücken Sie 1x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 1 von 101 auf 201 zu setzen. Drücken Sie 1x die Taste PLAYER/SCORE, um Spieler 2 auszuwählen, und 5x die Taste HANDICAP, um das Handicap von Spieler 2 von 101 auf 601 zu setzen. Drücken Sie die Taste START/NEXT, um das Spiel zu beginnen.

5 ELIMINATE / TEAM

Drücken Sie diese Taste, um vor dem Spielstart das Spielen in Teams einzustellen (2 gegen 2, 3 gegen 3, 4 gegen 4). Während eines Spieles wird durch das Drücken der Taste der letzte Wurf eines Spielers eliminiert.

6 CYBER MATCH

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel gegen einen virtuellen Gegner zu starten. Durch mehrmaliges Drücken der Taste stellen Sie die Spielstärke des virtuellen Gegners ein (C1 = schwerster Gegner - C5 = leichtester Gegner).

7 DOUBLE

Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Double In oder Double Out beim Spiel G01 einzustellen.

1x drücken: Double In
(rote Leuchte im linken Score Board, 10),

2x drücken: Double Out
(rote Leuchte im linken Score Board, 10),

3x drücken: mit Double In, Double Out (zwei rote Leuchten im linken Score Board, 10),

4x drücken: ohne Double In, Double Out (keine roten Leuchten).

8 START / NEXT

Drücken Sie diese Taste, um ein Spiel zu starten oder während eines Spieles zum nächsten Spieler zu wechseln.

9 SOUND / VOLUME

Drücken Sie diese Taste, um die Lautstärke einzustellen. Es gibt 7 Stufen zwischen „SOUND/VOLUME aus“ und maximaler Lautstärke.

10 MISS

Drücken Sie diese Taste, um die Anzahl der übrig gebliebenen Darts bei Nichttreffen der Dartscheibe zu reduzieren.

Spielauswahl und Liste der Spieloptionen (Tabelle 1)

NR.	SPIEL	HANDICAP	OPTIONEN
G01	COUNT DOWN	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901
G02	SIMPLE CRICKET	√	000;020;025
G03	SCRAM CRICKET	x	A00
G04	SCORE CRICKET	√	E00;E20;E25
G05	CUT THROAT CRICKET	√	C00;C20;C25
G06	DOUBLE SCORE CRICKET	√	D00;D20;D25
G07	SHOVE-A-PENNY CRICKET	√	P00;P20;P25
G08	ROUND THE CLOCK	√	5;10;15;20
G09	ROUND THE CLOCK-DOUBLE	√	205;210;215;220
G10	ROUND THE CLOCK-TRIPLE	√	305;310;315;320
G11	LEGS OVER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G12	LEGS UNDER	√	U03;U05;U07;U09;U11;U13;U15;U17;U19;U21
G13	COUNT UP	√	100;200;300;400;500;600;700;800;900
G14	HIGH SCORE	x	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G15	SHOOT OUT	√	-03;-05;-07;-09;-11;-13;-15;-17;-19;-21
G16	KILLER	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G17	KILLER-DOUBLE	√	203;205;207;209;211;213;215;217;219;221
G18	KILLER-TRIPLE	√	303;305;307;309;311;313;315;317;319;321
G19	ALL FIVE	√	51;61;71;81;91
G20	SHANGHAI	x	1;5;10;15
G21	SHANGHAI-DOUBLE	x	201;205;210;215
G22	SHANGHAI-TRIPLE	x	301;305;310;315
G23	GOLF	√	10;20;30;40;50;60;70;80;90
G24	BINGO	√	132;141;168;189
G25	BIG LITTLE-SIMPLE	√	3;5;7;9;11;13;15;17;19;21
G26	BIG LITTLE-HARD	√	H03;H05;H07;H09;H11;H13;H15;H17;H19;H21
G27	GOTCHA	√	101;201;301;401;501;601;701;801;901

Spielablauf

Jeder Spieler wirft 3 Darts pro Durchgang. Die Durchgänge der jeweiligen Spieler werden in den beiden Ergebnisfeldern angezeigt.
Die drei kleinen Punkte über dem Punktestand geben an, wie viele Würfe für den Durchgang noch bleiben. Nach dem Beenden eines Durchgangs wird das Dartboard automatisch auf „Halt" eingestellt. Durch Drücken der Taste START/NEXT während des Spiels wird der nächste Spieler ausgewählt und das Spiel fortgesetzt.

Hinweis: Die Darts entfernen Sie am einfachsten aus dem Board, indem Sie diese mit einer leichten Drehbewegung nach rechts hinausziehen.

Spiele

G01 Count Down (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) von dem (Anfangs-) Spielstand (z.B. 301 oder 501 usw.) abgezogen. Der Spieler, der zuerst die 0 erreicht (und zwar exakt) gewinnt das Spiel.

Überwerfen:

Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf 0 erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.
Um das Spiel noch anspruchsvoller zu gestalten, kann die Funktionstaste DOUBLE verwendet werden. Mit dieser Funktion werden zusätzliche Schwierigkeiten für den Anfang und das Ende des Spiels eingestellt.

Double In: das Spiel startet erst, wenn ein Double geworfen wird. Davor werden die Punktzahlen nicht gewertet.

Double Out: Um das Spiel zu beenden, muss der Spieler mit einem Double aussteigen, das die Punktzahl exakt auf 0 reduziert. Bleibt nach dem Wurf eine 1 als Rest, gilt dies als überworfen.

Double In/Out: Der Spieler muss das Spiel mit einem Double starten und auch beenden.

Die Dart Finish-Funktion:

Wenn der heruntergespielte Punktestand die Schwelle von 180 erreicht, ist ein Beenden des Spiels in diesem Modus mit drei Darts möglich. Das Dartboard berechnet die dazu erforderlichen Wurfergebnisse und zeigt diese für jeden Dart extra an. Wenn der Spieler das angezeigte Wurfziel nicht trifft aber dennoch mit den beiden verbleibenden Darts das Spiel beenden kann, berechnet das Dartboard die nun erforderlichen Wurfergebnisse neu. Einfach, Doppel oder Triple werden mit einem Vorzeichen vor den Ziffern angezeigt. Einfach wird mit einem niedrigen Balken angezeigt, z.B. („_18"). Doppel wird mit 2 Balken angezeigt („=18"). Triple mit 3 Balken („≡18"). Einfach Bullseye wird angezeigt mit dem Wert „_25".

G02 Simple Cricket (000, 020, 025)

Bei diesem Spiel wird ausschließlich mit den Zahlen von 15 bis 20 und mit dem Bullseye gespielt. Der Spieler, der zuerst alle Segmente dreimal trifft, ist der Gewinner. Um dies zu erreichen darf auch mit Double (Treffer zählt doppelt) und Triple (Treffer zählt dreifach) gearbeitet werden.

Option 000: der Spieler kann die Segmente 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye in beliebiger Reihenfolge treffen.

Option 020: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen: 20, 19, 18, 17, 16, 15 und anschließend Bullseye.

Option 025: der Spieler muss die Segmente in folgender Reihenfolge treffen: Bullseye, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

G03 Scram Cricket (A00 – nur für zwei Spieler)

Auch bei diesem Spiel werden nur die Segmente 15 – 20 und das Bullseye gewertet. Das Spiel besteht aus zwei Runden. In der ersten Runde versucht der eine Spieler die Segmente zu schließen (durch dreimaliges Treffen). Der andere Spieler versucht die noch nicht geschlossenen Segmente so oft wie möglich zu treffen, um Punkte zu sammeln. Sobald ein Segment geschlossen ist, kann der zweite Spieler hier keine Punkte mehr erreichen. Wenn alle Segmente von Spieler 1 geschlossen wurden, ist Runde 1 beendet. Nun beginnt Runde zwei, bei der die Spieler ihre Rolle tauschen. Spieler zwei versucht alle Segmente schnellstmöglich zu schließen und Spieler 1 versucht Punkte zu sammeln. Das Spiel endet, wenn Spieler 2 alle Segmente geschlossen hat. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt.

G04 Score Cricket (E00, E20, E25)

Auch beim Score Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 sowie das Bullseye gewertet.

E00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

E20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bullseye treffen.

E25 – die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, sind: Bullseye und anschließend 15 – 20.

Jedes Segment ist „offen", wenn es dreimal von einem Spieler getroffen wurde. Wenn ein Segment von allen Spielern dreimal getroffen wurde, ist es „geschlossen". Der Spieler, der eine bestimmte Zahl „öffnet", ist im „Besitz" der Zahl und kann bei dieser Zahl so lange Punkte sammeln, bis alle Spieler diese dreimal getroffen haben und sich das Segment dadurch schließt. Wenn alle Segmente geschlossen sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G05 Cut Throat Cricket (C00, C20, C25)

Auch beim Cut Throat Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 sowie das Bullseye gewertet.

C00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

C20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bullseye treffen.

C25 – die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, sind: Bullseye und anschließend 15 – 20.

Nach dreimaligem Treffen eines Segmentes ist dieses „offen" und es können Punkte in diesem Segment gesammelt werden, bis alle Spieler dieses Segment dreimal getroffen haben. Die Punkte, die ein Spieler wirft, werden den Mitspielern angerechnet. Ziel ist es, den Mitspielern möglichst viele Punkte zuzuspielen. Wenn alle Spieler alle Segmente geschlossen haben, gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Daher ist hier die beste Strategie, alle Zahlen so schnell wie möglich zu schließen, um Gegner daran zu hindern, einem selbst Punkte anzuhängen. Gleichzeitig bewahrt man sich die Chance, die anderen Spieler mit Punkten zu belasten.

G06 Double Score Cricket (d00, d20, d25)

Auch beim Double Score Cricket werden nur die Segmente 15 – 20 sowie das Bullseye gewertet.

d00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

d20 – der Spieler, muss die Segmente in der Reihenfolge, 20 – 15 und anschließend Bullseye treffen.

d25 – die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und anschließend 15 – 20.

Das Spiel entspricht dem „Score Cricket", außer dass jeder Spieler zuerst die Doppelzone jedes Segments treffen muss, bevor alle weiteren Treffer zählen.

G07 Shove-a-penny Cricket (P00, P20, P25 - ab zwei Spieler)

Beim Shove-a-penny Cricket werden ebenfalls nur die Segmente 15 – 20 sowie das Bullseye gewertet.

P00 – die Segmente können in beliebiger Reihenfolge getroffen werden.

P20 – der Spieler muss die Segmente in der Reihenfolge 20 – 15 und anschließend Bullseye treffen.

P25 – die Reihenfolge, in der die Segmente getroffen werden müssen, ist: Bullseye und anschließend 15 – 20.

Ziel des Spieles ist es, für jeden Spieler alle drei Balken der Segmente zu füllen. Wenn der Spieler das Segment in einer Runde so trifft, dass es öfter als dreimal gewertet wird (z.B. durch Abschluss in einer Doppel- oder Dreifachzone), bekommt der Gegenspieler die Balken gut geschrieben. In der nächsten Runde wäre dieses Segment für den Spieler geschlossen und der Gegenspieler bekommt keine weiteren Balken.

G08 Round the Clock (5, 10, 15, 20)

Bei diesem Spiel dürfen Sie folgende Segmente treffen:

Option 5: Segmente 1 bis 5

Option 10: Segmente 1 bis 10

Option 15: Segmente 1 bis 15

Option 20: Segmente 1 bis 20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G09 Round the Clock-Double (205, 210, 215, 220)

Bei diesem Spiel sind nur die Doppelzonen der folgenden Segmente gültig:

Option 205: Segmente 1-5

Option 210: Segmente 1-10

Option 215: Segmente 1-15

Option 220: Segmente 1-20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Doppelzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes" oder „No" äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G10 Round the Clock-Triple (305, 310, 315, 320)

Bei diesem Spiel sind nur die Dreifachzonen der folgenden Segmente gültig:

Option 305: Segmente 1-5

Option 310: Segmente 1-10

Option 315: Segmente 1-15

Option 320: Segmente 1-20

Der Spieler muss die vom Gerät angezeigten Segmente in der Dreifachzone treffen. Wenn das Segment getroffen wurde, wird das nächste Segment angezeigt und das Gerät wird ein „Yes“ oder „No“ äußern. Der Spieler, der zuerst alle Segmente trifft, gewinnt.

G11 Legs over (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.
Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu erreichen oder zu überschreiten. Sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die darauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine höhere Punktzahl als der vorhergehende Spieler zu erreichen. Sollte dies nicht gelingen, verlieren sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „START“-Taste oder drei Fehlwürfe resultieren in einem Lebenspunktabzug. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler, der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G12 Legs under (U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19, U21)

Option: U03, U05, U07, U09, U11, U13, U15, U17, U19 oder U21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers.
Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Das Gerät gibt zu Beginn des Spiels eine Punktzahl auf dem Display für den ersten Spieler aus. Der Spieler muss nun versuchen, mit seinen drei Würfen die entsprechende Punktzahl zu unterschreiten, sollte dies nicht gelingen, verliert er ein Leben. Die Punktezahl 0 resultiert auch in einem Lebenspunktabzug. Die darauffolgenden Spieler müssen versuchen, eine niedrigere Punktzahl als der vorhergehende Spieler zu erreichen, ansonsten verlieren sie einen Lebenspunkt. Ein Löschen des Punktestands mit der „START“-Taste oder drei Fehlwürfe resultieren in einem Lebenspunktabzug. Beim Drücken der „ELIMINATE/TEAM“- Taste löscht das Gerät den Punktestand und es werden 60 Punkte addiert. Beim Drücken der „MISS“-Taste addiert das Gerät ebenfalls 60 Punkte. Sobald ein Spieler keine Lebenspunkte mehr besitzt, scheidet er aus. Der Spieler der zuletzt über Lebenspunkte verfügt, gewinnt.

G13 Count up (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)

Sie können die folgenden Zielpunktzahlen auswählen: 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900. Bei diesem Spiel wird die Punktezahl von jedem getroffenen Pfeil gezählt. Der Spieler, der zuerst die vorher ausgewählte Punktezahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G14 High Score (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option: H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21 legt die Rundenanzahl fest. Jeder Spieler darf pro Runde drei Darts werfen. Ziel dieses Spiels ist, das höchste Gesamtergebnis zu erzielen. Der Spieler, der nach Ende der festgelegten Runden die höchste Gesamtzahl erreicht hat, gewinnt.

G15 Shoot out (-03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19, -21)

Option: -03, -05, -07, -09, -11, -13, -15, -17, -19 oder -21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Per Zufall wird auf dem Display ein Segment angezeigt, das innerhalb von 10 Sekunden getroffen werden muss, da ein etwaiger Treffer sonst nicht gewertet wird. Sobald ein gültiges Segment innerhalb der Zeit getroffen wurde, wird ein Leben abgezogen. Es gewinnt der Spieler, der zuerst keine Leben mehr übrig hat.

G16 Killer (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Der Spieler kann nun sein Punktesegment auswählen, indem er auf die Dartscheibe wirft. Das erste getroffene Segment wird als Punktesegment festgelegt. Danach die Taste „NEXT" drücken und der nächste Spieler kann sein Punktesegment auswählen. Sobald alle Spieler ihre Punktesegmente ausgewählt haben, beginnt das Spiel. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der „Killer"-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G17 Killer-Double (203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221)

Option: 203, 205, 207, 209, 211, 213, 215, 217, 219, 221 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Doppelring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, dann verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Doppelzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der „Killer"-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G18 Killer-Triple (303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321)

Option: 303, 305, 307, 309, 311, 313, 315, 317, 319, 321 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Sobald das Spiel beginnt, wird im Display „SEL" (Selektieren) angezeigt. Die Spieler können nun wie beim Spiel „Killer" ihr jeweiliges Punktesegment auswählen. Erst nachdem ein Spieler sein Punktesegment im Dreifachring getroffen hat, kann er zum „Killer" werden. Sobald ein Spieler, der zum „Killer" geworden ist, das Punktesegment eines anderen Spielers trifft, verliert dieser ein Leben. Sollte ein Spieler, der den Status „Killer" hat, sein eigenes Punktesegment treffen, verfällt sein „Killer"-Status und er verliert einen Lebenspunkt. Um wieder ein „Killer" zu werden, muss der Spieler die Dreifachzone seines ursprünglichen Punktesegments treffen. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.
Der „Killer"-Status wird im Display mit „*I*-„ angezeigt.

G19 All five (51, 61, 71, 81, 91)

Das Ziel des Spiels besteht darin, in jeder Runde das vorab eingestellte Ergebnis von 51, 61, 71, 81 oder 91 zu verringern. Um ein Ergebnis zu erzielen, müssen die Gesamtpunkte für jede Runde durch 5 teilbar sein. Wenn beispielsweise ein Spieler in einer Runde 20 Punkte erzielt, ist das Ergebnis 4 (20÷5=4). Jedes nicht durch 5 teilbare Rundenergebnis wird nicht gewertet. Trifft einer der 3 Pfeile nicht, wird er als ergebnislos gewertet. Der erste Spieler, der zuerst die ausgewählte Punktzahl erreicht oder überschreitet, ist der Gewinner.

G20 Shanghai (1, 5, 10, 15)

Option 1: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.

Option 5: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.

Option 10: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.

Option 15: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 und anschließend Bullseye getroffen werden.

Es zählen nur Treffer in der korrekten Reihenfolge. Die Spieler haben nur eine einmalige Chance das jeweilige Segment zu treffen. Wenn eine Zahl verfehlt wird, gibt es keine Punkte und es geht mit der nächsten Zahl weiter. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte.

G21 Shanghai-Double (201, 205, 210, 215)

Option 201: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Zweifachzone und anschließend muss Bullseye getroffen werden.

Option 205: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Zweifachzone und anschließend muss Bullseye getroffen werden.

Option 210: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Zweifachzone und anschließend muss Bullseye getroffen werden.

Option 215: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Zweifachzone und anschließend muss Bullseye getroffen werden.

Es werden ausschließlich Treffer in der Zweifachzone des jeweiligen Segments gezählt. Treffer in der einfachen Zone oder in der Dreifachzone werden nicht gewertet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

G22 Shanghai Triple (301, 305, 310, 315)

Option 301: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 1 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.

Option 305: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 5 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.

Option 310: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 10 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.

Option 315: Die Segmente müssen in Reihenfolge von 15 – 20 in der Dreifachzone getroffen werden.

Auch dieses Spiel funktioniert wie Shanghai G20, wobei ausschließlich Treffer in der Dreifachzone des jeweiligen Segments gezählt werden. Treffer in der einfachen Zone oder in der Doppelzone werden nicht gewertet. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

G23 Golf (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)

Die Spieler werfen nacheinander in Runden auf die Zielfelder der Zahlen 1-18 und müssen diese treffen (Runde 1 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 1, Runde 2 = geworfen wird auf das Zielfeld der Zahl 2 usw.). Ziel des Spieles ist, pro Runde so wenig Punkte wie möglich zu erhalten.

Trefferwertungen:

Triple = 1 Punkt (beste Wertung, es ist automatisch der nächste Spieler an der Reihe)

Double = 2 Punkte

Single = 3 Punkte

Kein Treffer im vorgegebenem Zielfeld = 5 Punkte

Pro Zielfeld stehen dem Spieler 3 Würfe zur Verfügung.

Sollte der Spieler mit einem geworfenen Double im ersten Wurf zufrieden sein, kann er anschließend sofort an den nächsten Spieler weitergeben und erhält für das entsprechende Zielfeld 2 Punkte.

Sollte der Spieler mit seinem ersten Wurf Single des zu treffenden Zielfeldes erzielen, erhält er 3 Punkte. Er kann sich jetzt entscheiden, an den nächsten Spieler abzugeben oder seinen zweiten Wurf in Anspruch zu nehmen. Wenn er das zu treffende Zielfeld verfehlt, steigt seine Punktezahl von 3 auf 5 Punkte. Verbessert er sich im zweiten Wurf auf Double, sinkt seine Punktezahl von 3 auf 2 und er steht erneut vor der Wahl aufzuhören bzw. hat im dritten Wurf noch die Möglichkeit, sich auf Triple zu verbessern (oder sich auch wieder zu verschlechtern). Der Spieler, der den per Option ausgewählten Punktestand überschreitet, scheidet aus dem Spiel aus. Gewinner ist, wer als letzter Spieler übrig bleibt oder nach 18 Zielfeldern den geringsten Punktestand aufweist.

G24 Bingo (132, 141, 168, 189)

Ziel des Spiels ist, die im Display angezeigte Segmentfolge zu treffen. Wählen Sie zwischen den Spieloptionen „132“, „141“, „168“ oder „189“.

Bei Option 132 muss die Segmentfolge 15, 4, 8, 14 und 3 getroffen werden.

Bei Option 141 muss die Segmentfolge 17, 13, 9, 7 und 1 getroffen werden.

Bei Option 168 muss die Segmentfolge 20, 16, 12, 6 und 2 getroffen werden.

Bei Option 189 muss die Segmentfolge 19, 10, 18, 5 und 11 getroffen werden.

Jedes Segment muss dreimal getroffen werden, bevor die Displayanzeige zum nächsten Segment wechselt. Das Treffen im einfachen Segment zählt einfach, in der Doppelzone zweifach und in der Dreifachzone dreifach. Der Spieler, der alle Segmente dreimal getroffen hat, hat gewonnen.

G25 Big Little-Simple (3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21)

Option 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19 oder 21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Segment (Zufallsreihenfolge). Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Segment, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Segment für den nächsten Spieler vorgeben. Trifft er beim 3. Versuch, so verliert der Spieler kein Leben und das gleiche Segment muss vom nächsten Spieler getroffen werden.
Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Segment, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten. Es zählen bei Big Little-Simple nur die Sektoren; zwischen Single, Double oder Triple wird nicht unterschieden.

G26 Big Little-Hard (H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19, H21)

Option H03, H05, H07, H09, H11, H13, H15, H17, H19 oder H21 repräsentiert die Anzahl der Leben eines Spielers. Jeder Spieler hat zu Beginn die eingestellte Anzahl von Leben zur Verfügung. Im Display erscheint das vom Spieler zu treffende Feld (Zufallsreihenfolge).
Trifft der Spieler mit seinem ersten oder zweiten Pfeil das vorgegebene Feld, kann er mit seinem nächsten Wurf das zu treffende Feld für den nächsten Spieler vorgeben.
Trifft er beim 3. Versuch, so verliert der Spieler kein Leben und das gleiche Feld muss vom nächsten Spieler getroffen werden.
Trifft der Spieler mit keinem seiner drei Pfeile das vorgegebene Feld, so verliert er ein Leben und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sieger ist der letzte Spieler mit Lebenspunkten.

G27 Gotcha (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)

Bei diesem Spiel wird die Punktzahl jedes Darts pro Durchgang (3 Würfe je Spieler) zu dem Anfangsspielstand „0" hinzugezählt. Der Spieler, der zuerst exakt die vorab eingestellte Zielpunktzahl erwirft, gewinnt das Spiel.

Überwerfen:

Wenn ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Erreichen der Zielpunktzahl erforderlich war, überwirft, wird der Durchgang nicht gewertet.
Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt.

Andere Spieler auf 0 zurück werfen:

Erreicht ein Spieler exakt das Ergebnis, das ein anderer Spieler vor ihm bereits hat, wird der Spieler mit dem vorigen Ergebnis auf 0 zurück gesetzt.

Beispiel:

Punktestand Spieler 1: 20
Punktestand Spieler 2: 50
Punktestand Spieler 3: 30
Punktestand Spieler 4: 00
Spieler 4 ist an der Reihe und trifft mit seinem ersten Pfeil die 20. Spieler 1 wird somit auf 0 zurück gesetzt.

Spieler 4 wirft mit seinem zweiten Dart die 10 und hat einen Gesamtpunktstand von 30. Spieler 3 wird somit auch auf 0 zurück gesetzt. Mit seinem 3. Dart trifft Spieler 4 die 1 und hat nun einen Gesamtpunktstand von 31.

Fehlersuche

Kein Strom

Sicherstellen, dass der Netzdadapter in eine Steckdose eingesteckt ist und dass sich der Netzdadapteranschluss in der Anschlussbuchse des Dartboards befindet.

Keine Ergebnisse

Überprüfen, ob sich das Spiel im Modus „Einstellungen" oder „Pause" befindet. Dann überprüfen, ob Ergebnisfelder oder Funktionstasten klemmen.

Klemmendes Ergebniselement oder klemmende Funktionstaste

Während des Transports oder während des normalen Betriebes des Dartboards kann es passieren, dass sich die Ergebniselemente zeitweise verklemmen und keine Ergebnisse mehr gezählt werden.
Es ertönt ein Warnsignal und eine Anzeige zeigt blinkend das klemmende Element an. Sanftes Herausziehen des Darts im Element oder Hin- und Herschieben des Elements mit leichtem Fingerdruck befreit das Element normalerweise schnell. Das Spiel kann dann fortgesetzt werden, die Ergebniszählung fährt exakt dort fort, wo unterbrochen wurde.

Entfernen abgebrochener Dartspitzen

Soft-Tips sind zwar sicherer im Umgang, sie halten jedoch nicht ewig. Sollte eine Spitze einmal abbrechen und im Dartboard stecken bleiben, versuchen Sie sie mit einer geeigneten Zange vorsichtig herauszuziehen.

Sollte eine Spitze so kurz abgebrochen sein, dass sie nicht mehr aus dem Dartboard herausragt, kann sie auch durch die Öffnung in die Scheibe hineingeschoben werden. Die weiche Spitze kann die hinter dem Element liegende Elektronik nicht beschädigen. Für diesen Vorgang empfehlen wir jedoch ausdrücklich die Verwendung eines noch guten Soft-Tips eines Darts.
Eine kurz abgebrochene Spitze niemals mit einem spitzen Metallgegenstand durch das Dartboard schieben, da eine Metallspitze leicht Beschädigungen der Scheibe herbeiführen kann, wenn sie zu tief in das Dartboard eingeführt wird. Je schwerer der Dart, desto größer ist die Gefahr des Abbrechens der Spitze.

Stromschwankungen oder elektromagnetische Störungen

In extremen Situationen, wenn massive, elektromagnetische Störimpulse vorliegen, kann die Elektronik ausfallen oder fehlerhafte Ergebnisse liefern.

Beispiele:

Bei schweren Gewittern, extremen Netzstromschwankungen, Spannungsmangel oder Aufstellung des Dartspiels zu dicht an elektrischen Motoren oder bei Mikrowellengeräten.
Zur Wiederaufnahme des Normalbetriebes ist der Netzstecker für mehrere Sekunden herauszuziehen und dann wieder einzustecken. Dabei sollten Sie natürlich sicherstellen, dass die Ursache der Störung beseitigt wurde.

Wartung, Pflege, Aufbewahrung

WICHTIG! Vor der Reinigung mit einem feuchten Lappen ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Reinigen Sie nur das Dartboard mit einem feuchtem Tuch! Der Netzadapter darf nicht mit Feuchtigkeit in Berührung kommen!

Bei häufiger Benutzung des Artikels kommt es hauptsächlich auf der Vorderseite zu Verschmutzungen durch Fingerberührungen. Reinigen Sie die Vorderseite, die Tasten und die Fenster mit einem feuchten Tuch.
Als Lösemittel empfehlen wir Wasser mit wenig leichtem Spülmittel. Danach mit einem trockenen, weichen Tuch nachwischen. Bei längerem Nichtgebrauch decken Sie den Artikel am besten mit einem Tuch ab, um ihn vor Staub zu schützen.
Den Artikel immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.

Hinweise zur Entsorgung

Entsorgen Sie das Produkt und alle dazugehörigen Komponenten über einen zugelassenen Entsorgungsbetrieb oder über Ihre kommunale Entsorgungseinrichtung. Beachten Sie die aktuell geltenden Vorschriften. Informieren Sie sich im Zweifelsfall bei Ihrer Entsorgungseinrichtung über eine umweltgerechte Entsorgung. Elektrogeräte gehören nicht in den Hausmüll.

3 Jahre Garantie

Das Produkt wurde mit großer Sorgfalt und unter ständiger Kontrolle produziert. Sie erhalten auf dieses Produkt drei Jahre Garantie ab Kaufdatum. Bitte bewahren Sie den Kassenbon auf.
Die Garantie gilt nur für Material- und Fabrikationsfehler und entfällt bei missbräuchlicher oder unsachgemäßer Behandlung. Ihre gesetzlichen Rechte, insbesondere die Gewährleistungsrechte, werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.
Bei etwaigen Beanstandungen wenden Sie sich bitte an die unten stehende Service-Hotline oder setzen Sie sich per E-Mail mit uns in Verbindung. Unsere Servicemitarbeiter werden das weitere Vorgehen schnellstmöglich mit Ihnen abstimmen. Wir werden Sie in jedem Fall persönlich beraten.
Die Garantiezeit wird durch etwaige Reparaturen aufgrund der Garantie, gesetzlicher Gewährleistung oder Kulanz nicht verlängert. Dies gilt auch für ersetzte und reparierte Teile. Nach Ablauf der Garantie anfallende Reparaturen sind kostenpflichtig.

IAN: 91561

(DE) Service Deutschland
Tel.: 0800-5435111
E-Mail: deltasport@lidl.de

(AT) Service Österreich
Tel.: 0820201222 (0,15 EUR/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.at

(CH) Service Schweiz
Tel.: 0842 665566
(0,08 CHF/Min., Mobilfunk max. 0,40 CHF/Min.)
E-Mail: deltasport@lidl.ch

Ersatzteile zu Ihrem Produkt finden Sie auch unter: www.delta-sport.com, Rubrik Service - Ersatzteilservice Lidl